
デザイン専攻

グラフィックデザイン領域

プロダクトデザイン領域

テキスタイルデザイン領域

環境デザイン領域

情報デザイン領域

統合デザイン領域

Design Course

Graphic Design

Product Design

Textile Design

Environmental Design

Information Design

Integrated Design

阿部 香織

ABE, Kaori

アニメーションにおけるアニミズムについて

先住民文化との共通点

About Animism in Animation
Common Points with Indigenous Animism

修了にあたって

自分の修士一年時での活動経験を踏まえ、修了に際してまずは自分自身の感性としっかりと向き合うことを一つの目標にしたいと考えた。そこで、「根源性」をキーワードとし、論文と制作はそれぞれの観点から自分の考える根源性を捉えるものとして取り組んだ。

修士論文について

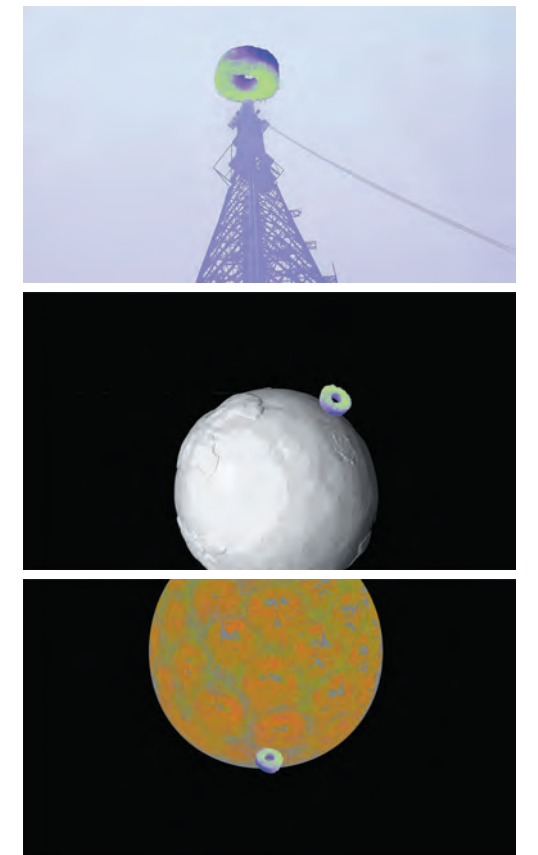
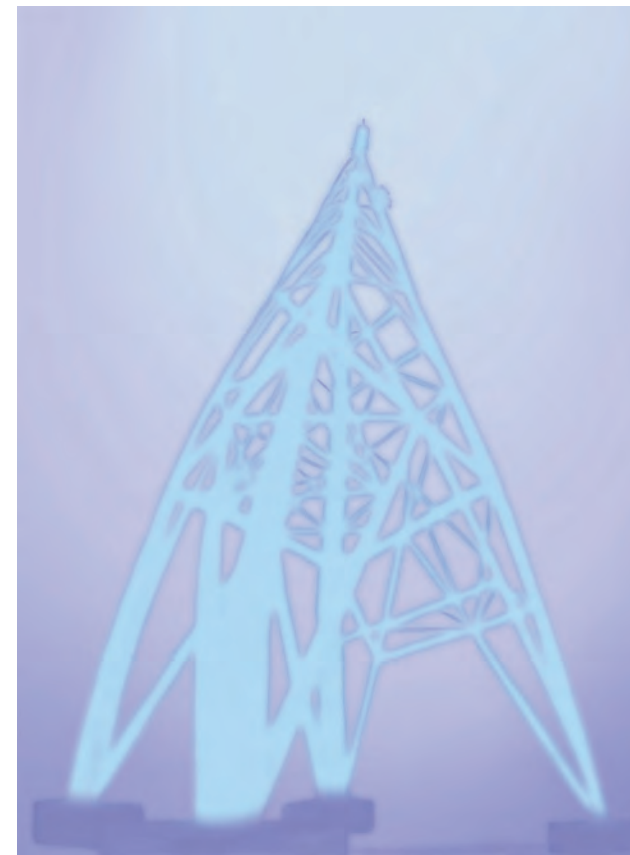
修士論文では先住民文化に多く見られるアニミズムの思想と、一見するとそれらの先住民文化とは無関係に見えるアニメーション表現の関連性に着目した。アニメーション「animation」は「animate(生命を吹き込む)」という動詞を元にした言葉で、アニミズムと同じく「anima(魂、生命)」を語源としていることから、生命の捉え方に根源的な共通性があるのではないかと考え、その共通点を探ることを目的として執筆した。

アニミズム思想を持つ先住民文化としては、豊かな色彩で多様な動植物などをモチーフにした刺繍作品を作っているメキシコの先住民文化「オトミ族」の文化を例に取り上げた。基本的に、アニミズム思想では動物・植物はもちろん非生物でさえも魂が宿り、ある種の生命を持つと考えられている。そして、これらの自然や物に対して人間が特別な存在とはならず、すべてのものが対等な存在であることが特徴である。また、すべてが対等であるがために、見た目の入れ替わりとしての「変身」が当たり前の存在として認識されている。これに対しアニメーションの事例では、アニメーションの原初的な動きの魅力を描き出しているアニメーション黎明期の作品、生命の表現に重点を置いている作品、先住民文化における「変身」の観点から変身が重要な意味を持つ作品を取り上げた。先住民文化のアニミズムでも、アニメーション作品でも非生物を生き物として捉える場合がある点は共通しており、これらが生きていたことの表現として動きが使われている。「動く＝生きていた」という、文化や思想を超えた原始的かつ普遍的な認識があることがわかった。それだけでなく、アニメーション表現で非生物に生命が宿る時、他の生命と対等なものとして認

識されるという、先住民文化のアニミズムと共通した意味合いを見つけることができた。「変身」の表現においては、先住民文化とアニメーション表現の両方で人間社会とアニミズムの世界二つの世界を橋渡しするための有効な手段として使われる場合があることがわかった。

修了制作について

修了制作では論文とは異なる内容を描いているが、根源性を探るということを根拠に据えて、これまでの自分の経験の中で、初めて自分を自分として認識できるようになったもっともエポックメイキングだった出来事を描くこととした。この作品はメッセージの伝達を目的にしたものというよりも自己表現が主体で、しかも日記的な内容である。そのためなるべく独りよがりにならないよう、しかし説明的になりすぎないよう構成を意識して制作している。ストーリーは、周囲に溶け込もうと無理をしている主人公が、とある出会いから真の自分を取り戻し、今まで暗く感じていた世界も楽しげに見える方が変わるといって明るいものとなっている。「本来の自分」というものは、周囲の影響を受ける前の、自己同一性の最も深い場所にある「根源」と言える。私自身は、個人の感情・思考を深く突き詰めていけば、その人の出自や社会的要因などの影響に関係なくほとんどの人々が最終的には同じところに行き着くのではないかと考えた。これはある意味では個と全には実は同一性があるのではないかとはい換えられることでもある。アニミズム思想もそのような、個として確立しつつも全を成しているという、個と全が実は区別されていない世界であり、奇妙であるが自分の考え方も一つ共通する点である。こうしたことから、修了制作と修士論文は内容自体はかけ離れているが、一つの共通する「根源」を持っており、また自分の感性としっかりと向き合うという自分個人の目標は達成できた。今回の研究は今後の活動につながっていくものになると考えている。



URUTAU the STARGAZER / アニメーション / 6分 50秒

王 淦

WANG, Gan

アニメーションにおける「童心」の表現

The Performance and Research of "Child's Mind" in Animation

研究概要

「童心」とは子供のような純真なところのことである。現代は様々なメディアの発達、物欲に満足するだけでなく、自分の精神的な世界も追求したい時代であると考えられる。しかし、人々は学習や、社交、仕事などを通じて成長していく。人間は人生の色々な経験を得る一方、「童心」のような純粋な気持ちを失って、物事に対する子供のような強い好奇心や自由な感受性を持っている状態に戻れない。今の時代では、子供も大人も問わず、「童心」のような純粋な感情が貴重で、重要なものだろう。

本研究の目的は、アニメーションにおける童心の意義、そしてアニメーションで童心を表現して、それを観客によりよく伝える手法を明らかにすることである。東ヨーロッパのアニメーションはアニメーションの歴史の中でよく知られた特別な作品のグループである。ソビエトのソユーズムリトフィルムの子供向けに制作したアニメーションも、それに影響を受けた現代の東ヨーロッパの若い作家のインディペンデント作品も、童心をテーマとする作品が多い。本研究では、東ヨーロッパのアニメーション作家や作品の分析を通じて、「童心」を題材としたアニメーションの魅力と特徴を論じる。また、ソ連の歴史文化、ソユーズムリトフィルムの映画スタジオの創作時代、ヨーロッパの芸術運動の面から東ヨーロッパの作家の作品への影響をさらに分析した。

作品について

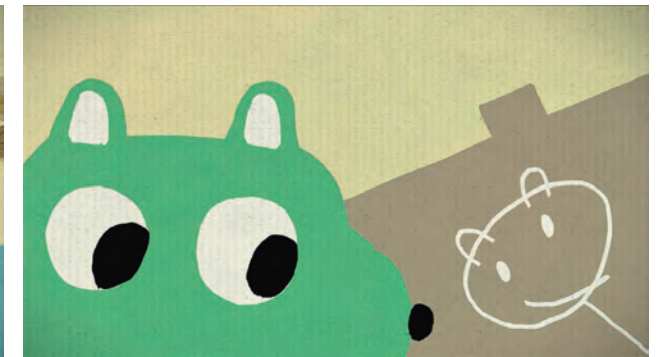
自身の作品「フレンド」の美術は、シンプルな背景とキャラクターのデザインを基本として、自由な輪郭と不規則な形を描き、コラージュの手法でイラストレーションのスタイルを作り出している。動きの表現におけるキャラクターの心理や行動は子供の視点を持ってデザインされている。たとえば、キツネは子供が身近なものを扱うように、生命がないバケツを友達として扱い、彼と楽しく遊ぶことができる。これらの手法や考えにより、友情をよりリラックスしたユーモラスに表現でき、観客は童心を感じることができると考えている。

二つ目の作品「子猫とフナ」のストーリーは、浜田広介の同名の童話にインスパイアされている。この童話は、子猫がフナと出会うが、お互いに傷つくとは思わずに、友達になる話である。子猫とフナが子供を象徴し、子供の世界には明確な善と悪がなく、友情の単純さと純真さを示している。動きの表現の面では、子猫が子供のゲームで遊んだり、おもちゃをいじるなどのシーンを通して、子猫の子供のような特徴を描写している。簡潔で明るい色と絵の構成を使って子供の世界を作り出し、ストーリーに合わせてリラックスした無邪気なビジュアルを表現している。

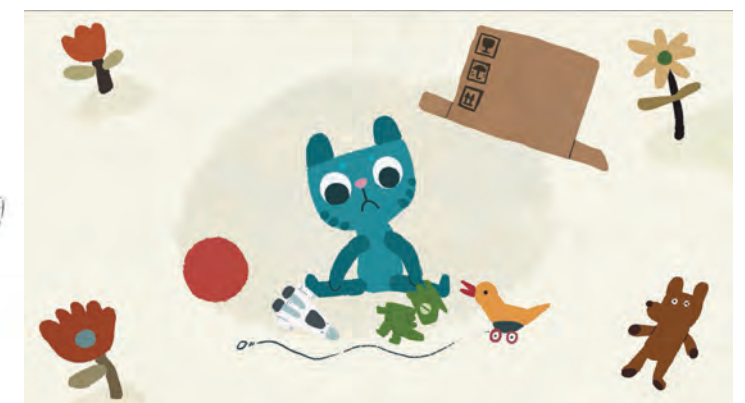
この2つ作品では、友情をテーマにした物語を作り、童心を表現している。友情は人間の貴重な感情の1つであり、特に人の子供時代にとって、友情は最も純粋で美しい感情である。友情を表現することで童心へアプローチして、観客の貴重な子供時代の感情を取り戻すことが、私の作品の主なコンセプトである。

結論

これらの研究から、童心を表現する作品の代表的な特徴3つを以下にまとめた。一つは、アニメーションで子供の視点を持って作品の世界を創造することである。そのことによって、観客は作者が作った子供の世界に入って、作品の童心を体験することがよりしやすくと考えられる。二つめは、リアルな表現にとらわれず、アニメーションの特性をよく活用し、作者が自身の無限な想像力を駆使してキャラクターや童心を表現することである。三つめは、観客が共鳴しやすい経験や題材を採用し、作品によって追体験を構築することである。以上に基づいて、自作では巧妙な構図やデザイン、コラージュや落書きのような線の描き方などの技法を使って、童心のビジュアルを作り出している。また、アナログや切り絵の手法を操って、友情、童話などの適切なテーマやストーリーを選んで、童心へアプローチしている。これにより、童心を観客によく伝えることができると考えている。



フレンド (Friend) / アニメーション / 2D デジタル / 16 : 9 / 2分 58秒



フナと子猫 (Friend 2) / アニメーション / 2D デジタル / 16 : 9 / 3分 28秒

王詩卉

WANG, Shihui

情緒と写真

Emotions and Photography



「情緒」とは、一連の主観的な認知経験の通称であり、多種の感覚、思想と行為が総合的に発生する心理と生理の状態である。「情緒」の出現は比較的早く。赤ちゃんが生まれた時、泣き、笑いなどの情緒の表現があって、それは食事、水、温度、睡眠などの生理的な需要と関連していることが多いである。更に複雑な情緒は心理の成長や社会の認知の発展に従って生まれる。人はみんな感情があって、それは時間と場面に深く結びついている。すべての人の感情は異なっており、作者は主観や客観的な視点をカメラで心の世界を表現する。これが「情緒」にある写真と思う。写真の本質は特有の感情を伝えることであると考え。この感情はすべての人の成長の経歴や生活の体験によって異

なる。情緒は法則と理論では決めことはできない。「情緒写真」はカメラマン自分の本当の心を映る。目の前に撮っているすべてのシーンと心が相互反映しているものであって、例えば他人と同じ景色を撮っても、画面も異なる。これらの感情と成長経歴に基づいて、自分の写真は他人と違った答えが出るかもしれないと思って、私は「情緒写真」を研究対象としてを選んだ。

写真は「話」ができる。直接で、間接で、どんな形式でもカメラマンの心が漏れる。これは避けられないこと。一人の性格は純良かどうか、一人の魂は孤独かどうか、これらのものはどこかに自分の「出口」を見つける。写真は多くの人にとっての「出口」と秘密の通路である。心の中の

秘密、悲しみ、楽しみは写真から伝わる。私が撮った写真には一定の時期に経験した情緒が含まれていて、そしてその写真を通してこの物語を語る。

ここ数年、私は無邪気で単純なスタイルを精一杯維持している。「情緒写真」は以前の私にとっては曖昧な概念で、入学後の二年間ずっと新しい試みを行い、実践を通して徐々にこの概念が明らかになった。だんだん自分の特徴を持った情緒写真になった。昔の写真は「オウさんの写真は寂しそうですね」とよく言われている。性格のせいで常に悲観的な気持ちを持つ、時々孤独を感じる。いくつかの写真は情緒に反映された結果かもしれない。私にとって家族や友達はすべて重要で、彼らは私が寂しくて悲しいの時に応援して、生活を支える大切な部分と思った。だからこそ私の写真にも新しい色を被せている。被写体とともに歩んできたこの人生は、カメラで記録し、これらの記憶を写真に変えて、フォト紙に永遠に定着させる。

もちろん、彼らを撮影しながら、撮影者としての私自身の人生経験も記録されている。シャッターを押す過程は人生に対する絶えない思考、悟りと総括である。これらは私

にとって最も貴重な宝物である。前に述べたように、撮影者と被写体は同じであるがそれぞれの気持ちがあって、心境が違った時、撮った写真も違う。だから私にとって、「情緒写真」はユニークでかけがえのないもの、「十人十色」といってもいい。これはその魅力かもしれない。そしてテーマとして選んだ原因である。

このテーマをめぐって、色んな体験から写真を撮る。生活中的小さな情緒を物語の形式で、概念的な写真を写真集の中に織り込み、そして自分の気持ちを表す。静かで穏やかな感情を人に与え、人々の美しい生活の憧れを呼び覚まることが私の望みである。

技巧とはただの手段で、心から理解することが「情緒写真」の本当の目的である。写真とすべての芸術形式の魅力は常規を超えて、理論を超えて、経験を超えて、最終的には心の一つの部分になる。トルストイの言うとおり、「芸術の起源は自分の体験した感情を人に伝え、自分の心の底でこの感情を呼び起こす、そして外在のマークで表現する」。情緒ある写真は、私の撮影への情熱を引き出すことができ、創作の途切れない動力を与えてくれる。



図1-7 隠された情緒 / Hidden Emotions / 20 × 30 cm

鎌倉 恭子

KAMAKURA, Kyoko

写実的描写の魅力

日本の動植物図譜に見られる美意識

The Fascination of Realistic Depiction: A Sense of Beauty in Japanese Animal and Plant Picture Books

研究概要

研究テーマを「写実的描写の魅力—日本の動植物図譜に見られる美意識—」と定めた。学部時代に『本草図譜』『衆鱗図』と呼ばれる動植物図譜に興味をもち、写実的なイラストレーションを用いた作品の制作を行っていた。絵はかつてその現実を人々に忠実に伝えるツールであったが、その後それらを簡単かつ短時間にほぼ現実と遜色ない形で手元に残す方法—写真が生まれた。現在メディアの多様化によりグラフィックデザインという領域も曖昧になってきている。もしかすると紙を見る・触るより、液晶を見る・触る時間の方が多くなってきているのではないだろうか。デジタルアートやアニメーションをはじめとしたWEB媒体が台頭する現代で、本研究では古典的な「図譜」に注目した。研究に伴い、金魚をモチーフにイラストレーションを制作し、自分の目を通した新しい金魚の美しさを表現した。

日本の動植物図譜の中から『本草図譜』と『衆鱗図』そして近代のグラフィックデザインを例に挙げ、写実表現がもつ魅力、美しいと感じる要素について考えた。一口に写実的描写と言っても、その中にいくつも表現の違いがある。例えば、デッサンのようにモチーフの形や質感などをなるべくそのままの姿を描き表すもの、作者の視点が生かされて表現されているもの、遠近法・立体感の有無などである。

日本で過去に制作された動植物図譜と近代の作品に見られる魅力的な表現手法や、グラフィックデザインの視点から私は、現代における写実表現の価値、魅力は「視点」と「技術」であると考えた。「視点」とは、作者の5感である。モチーフに対して何を思うか、どこをどのように描き出したいと思うかは単に視覚からくる情報だけではないと私は思う。時に音、におい、触り心地から、モチーフに対してのイメージが生まれる。人の感性はそうした目の前の出来事やこれまでの人生における記憶や経験などから形成されていく。写実作品もその影響を強く受けて表現されているのではないだろうか。モチーフに対しての作者の印象、思い入れなどの「視点」を形にするのが「技術」である。

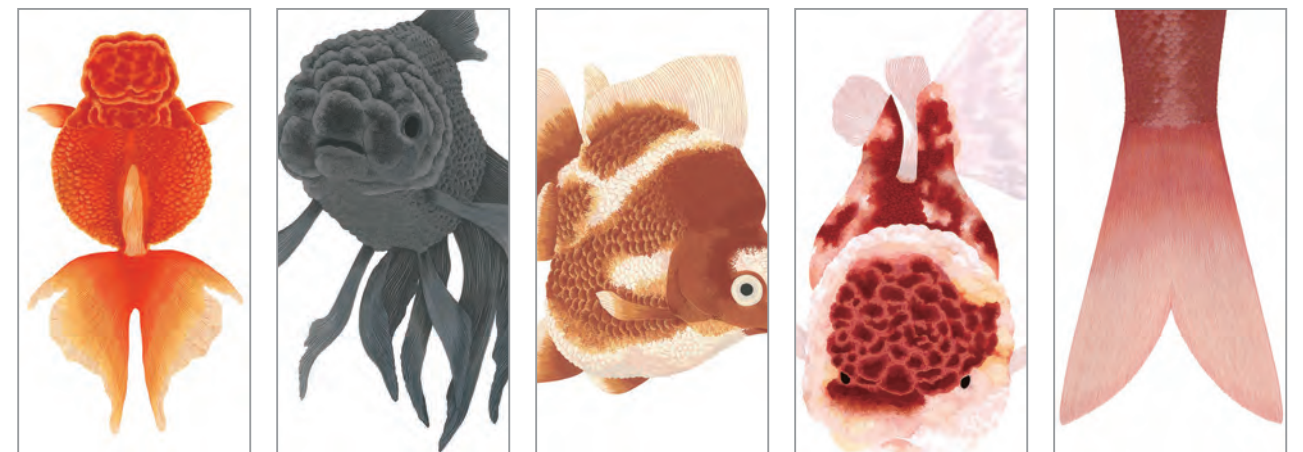
研究を通して私は、以下の点が魅力に繋がっているのではないかと考えた。

- ①描写の濃度の高さから生まれる力強さ
- ②平面上に表された立体感と独特な浮遊感
- ③人の手を感じる仕事(筆圧・歪み)
- ④「速さ」と「遅さ」の共存

これらの要素がかけ合わさっていることで魅力的な表現に繋がっている。そして「描く側」だけでなくそれを「受け取る側」にも同じことが言える。受け取る側は描くことはしないが、これまでの人生の中で培ってきた経験から価値観が生まれ、それが「観る目」となる。先述した通り、写実表現には明確なモデルがあり、作者の目を通して忠実ながら別の姿に描かれるが、受け取る側も観る目を通してその作品に触れる。共感あるいはこれまでの人生で想像したこともなかった出会いとなるかもしれない、必ずしも快ではなく不快に思うこともある。こうした双方の元からある価値観と、作者の視点・技術が一体化した作品、それを受け取る人といった関係性があり、作品の前に共通した姿のモチーフがある。ここから生まれる明確な価値観のすり合わせがひとつのコミュニケーションとなるこれらのコミュニケーションが写実表現の魅力ではないだろうか。

作品について

金魚をモチーフとして作品を制作した。金魚は日本では夏の風物詩として昔から親しまれてきた。見た目は丸々としていたりヒレや体が横に長く伸びていたり大きさも様々だが、一般的に多く見られる金魚のイラストレーションは水の中を泳ぐ綺麗で可愛らしい姿である。私は昔、自分よりも遥かに小さい生き物にも自分と同じように心臓や血管などがあり、脈を打っていることに子供ながらに驚き、少し怖さを感じていた。そのことで金魚に小さいながらも生命力溢れる強く美しい生き物というイメージを持っていた。そして体の構造もグロテスクで生々しく、それが美しいというイメージを持っていた。作品を制作するにあたり、画面いっぱいの大胆な構図で力強く生きる金魚を表現し、本来は目を凝らさなければ見られない鱗や肉瘤をしつこく描き出すことで、まさしく私の目を通した金魚の姿を表現した。



金鱗図 / 740 × 385 mm

黄磊

HUANG, Lei

具体詩のコンセプトを応用したタイポグラフィにする未来視覚表現の可能性の研究

A Study of Applied Typography Based on Concepts of Concrete Poetry

当代社会、人々はあるものに目を留める時間はだんだん少なくなる。科学技術が発展すると共に、情報を快速伝達するのは大きい課題である。情報を視覚化、画像化して、周りに人の目を奪われて、人の感情を共感して、覚えやすいのは当代のトレンドである。

その一方で、図像は圧倒的に文字を表現しやすい、視覚性は情報伝達のアクセントになり、図像は直感的なインパクトと視覚快感のある。文字は図像の背後に置いてくる。しかし、図像に比べに、文字の抽象性や思考性もっと私にとって、独特な魅力があるので、文字に中心として、もっと高いレベルの精神と美感のエンジョイを追求したい。

単純に図像で情報を表現のは直感的の美感、なおまた、単純に文字で情報を伝達のは、シンプルすぎて、人に直感的に覚えるのは難しい。

その時、はじめに、佐賀先生から、カリグラムを聞かれた。よく調べたら、具体詩が出て来た、これは自分でずっと興味を持ち、研究したいものであり、その原因で、具体詩の発展歴史も勉強になった。具体主義と当時に影響を受けたモンドリアンやワシリー・カンディンスキー、ロシアの構成主義またダダもある。具体詩を知られた前に、自分でこのような表現形式を試すこともある。しかし、当時は単純にこの表現形式が良いと思う。今は、先輩たちの研究や文献を参考して、自分の研究をやり続けたい。

科学技術の進歩と共に、大量の表現形式も生まれ出し、伝統的の印刷に違うな新たな技術を導入して、文字は図像のような見えるのは、文字と図像両方を組み合わせるのはとてもおもしろいと思う。具体詩も文字と図像の間に生まれたものであり。人に見れるし、人に読める。それに、人に想像する空間を創作した。自分の脳内で素晴らしいイメージを作って、高いレベルの精神と美感のエンジョイする。また、この研究の成果は、当代のポスターデザイン、ブックデザイン、ウェブデザイン、それに色々な広告手段で応用出来ると期待する。なお、現代の具体詩の作者たちに新しいアイデアを参考する。

文化の発展、現代科学技術の進歩、芸術の革命運動、視覚文化の発展すると共に、文字の表現も時代に伴い、新し

い表現を追求し、当代社会の視覚美感を満足する。本研究は東方と西方の具体詩の視覚表現を分析して、具体詩また視覚詩の誕生歴史から、具体主義と当時に影響を受けたモンドリアンやワシリー・カンディンスキー、ロシアの構成主義またダダの視覚文化を分析して、視覚化の方法をまとめて、現代デザイン、例えば、バウハウスの幾何学模様のようなパターンを組み合わせると、新し物を生まれるでしょう。なぜなら、コンクリート・ポエトリーから練り上げたものや文字を感知する方法は新しいと思う。画面には言葉や単語などの文字が、さまざまな大きさに配置されている。詩として提示して、読者に見ながら読んで、何を意味するのか。そこで、ああ、と思う。気づくとも言えないような自明のことに、自分の精神世界を作るからだ。

視覚文化の発展の上に、人の美意識がどんどん上がって、テキストを中心とするグラフィック表現形式は現代に適合しにくい。具体詩の表現は人の画像を見ると文字を読む両方の視覚を満足させる。図は見るところです。文字は読むことです。その上に人は想像の空間を作る。私の研究はそうした想像のための空間を作ることである。未来に文字の形態を表現はすごく大事なことで、その原因で、具体詩が生まれた。言葉、字、アルファベットプラスレイアウト技術で構成したもの。具体詩は現実を表現することではない、具体詩は現実それ自体である。それに文字の曖昧さや空間で生まれた美感を伝達するのは今の研究方向だ。文字の情報性以上の具体的な美感を探るとこの研究成果を利用して、現代社会に応用するのは、一般的なポスターに比べて、文字を主体にして、逆に、人の目を奪うことができる。見るから読むまでは、まるで、文字ゲームみたい、でもそんなに深い意味は含まれていない、ちょっと読んで、理解できると思う。一般的なポスターは画面中心で情報を伝達するとあれば、線のようなことだ。文字中心のポスターまた印刷品は深い読書興味があり、曲線みたいだ。言葉は視覚的に存在でもあると言う次元だ。意味ではない言葉の姿を追求する。



図1:「真夜中の夏」シリーズポスター



図2:「真夜中の夏」シリーズポスター



図3:「真夜中の夏」シリーズポスター

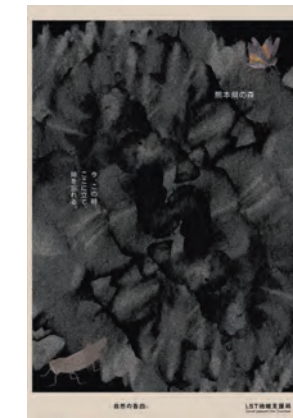


図4:「真夜中の夏」シリーズポスター

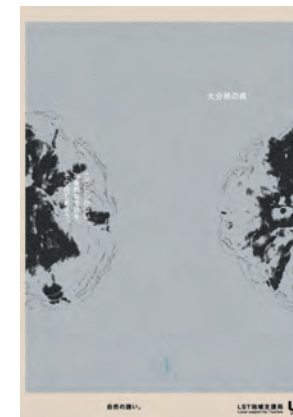


図5:「真夜中の夏」シリーズポスター

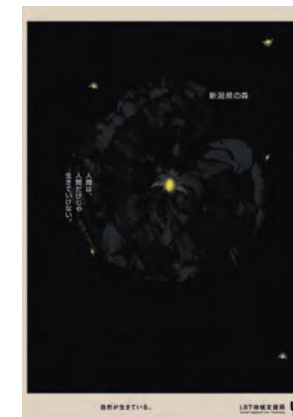


図6:「真夜中の夏」シリーズポスター



図7:「真夜中の夏」シリーズポスター



図8:「真夜中の夏」シリーズポスター



図9:「道・DAO」シリーズポスター



図10:「道・DAO」シリーズポスター



図11:「道・DAO」シリーズポスター



図12:「道・DAO」シリーズポスター

周 静宜

ZHOU, Jingyi

ロリータ文化における図像の蒐集

領域を横断した本「博覧図譜」の創作

A Collection of Iconography in Lolita Culture

私はロリータ文化の精神性に注目している。日本のロリータ文化とは、流行に左右されず、神秘的、耽美な世界観が永遠に好きでいられる人達、そんな人達のための空間であり、シーンである。また、ロリータ文化は人の感情を表現する方法の一つでもある。アメリカの心理学者エリック・H・エリクソンは『若い人は「自己認識の混乱」の段階なので、彼らは良く夢と無邪気さを持って、現実のルールから逃避する願望がある。』と述べている。

私もまた、ロリータ文化の愛好家の一人である。美しいものを見たり、華美で夢のような世界を体験すること。西洋の「バロック」「ロココ」「ウィクトリアン」時代の貴族のお洋服への憧れやお人形のような可愛らしくなりたいという願望を表現し、何にも縛られていない、とても自由な装い、これがロリータの美学である。作家の嶽本野ばらは『ロリータを“耽美”という言い方がピンとこないなら、“耽かわい主義”と表現できる。』と語っている。つまり、ロリータの精神性の要素として以下のようなものが挙げられる。「耽美」「非日常的」「かわいい」などある。

この研究を通して、ロリータ愛好家に流れる精神要素を発見し、その不思議な世界観をグラフィックデザインの中に入りて、新しいスタイルの作品を作り、そして、「ロリータにおけるかわいいデザイン」を世間に広めたい。

2013年には日本ロリータ協会も成立し、今日では様々な海外活動によってロリータ文化を世界中に広めている。それにより、海外でも高く認知されるようになりました。中国では多くの若い女性に愛されています。

また、最近では着こなしの幅も広がった。多くのブランドがオリジナルデザインのお洋服を作り始め、より自由に可愛らしいさを表現できるようになった。

「耽美」・「非日常的」・「かわいい」、このような要素は既に様々なデザインの中に見られる。例えば、デザイナーの吉田ユニヤ、野田凧や、イラストレーターの山本タカトなどである。彼らの作品は創造力に富み、その独自の視点が鑑賞者に鮮烈なインパクトを残す。合理性をきどったシンプルデザイン、力が抜けたゆるいフラットデザイン、カワイイに傾倒する装飾性デザイン、それらのような同質化

してしまった、パソコンに支配された現代デザインに足りないものは新しく個性的なビジュアルの表現である。私は現代社会の中のシンプルで、洗練されたデザインだけではないロリータの様々な要素に依った別のスタイルを作り出したい。

今の作品を制作する前に、私は上で挙げたデザイナーの作品と今の原宿系アーティストのビジュアルデザインとキャンペーンをたくさん調べて、表現手法と制作方法を分析した。

大学院に入った頃、私がどんな形の作品を作るのがいいか悩んでいた。大学院に入った前に本の作品が作ったのだが、今回は本を作りたいと思った。表現手法について、新しい方法を探したいので、色々デザイナーとアーティストの作品を調べた。その途中で偶然にシンディ・シャーマンの作品を見て、彼女のセルフイーの表現方法は私の興味を惹かれた。彼女は歴史と社会の中の様々な人物を自分で演じ、その模倣と演出によっていろんなメッセージを伝える。これに私はインスパイアされた。また、ロリータ文化といえば一番言われるのは多分「お姫様みたい」だと思う。私も昔のヨーロッパの物語の主人公を連想する。なので、今作っている作品は「バラ色ユートピア」と言う作品で、18篇物語りの主人公を選び、自分をモデルとしてロリータのスタイルに演出して、セルフイーの方法に表現した。

私の作品は今存在するデザインの視点と表現とは異なり、古い物語の主人公を借りてロリータの文化と意志をデザインに込める。そして、従来のカテゴリーに分類されない、新感覚なポートレートを作れた。今作品では18篇の物語を一枚一枚のグラフィックで表現している。ロリータ文化は一つのサブカルチャーとしてユニークなグラフィックの表現形式があると思う。私は撮影、イラストそして画像処理、その三つの手段を使って、観覧者たちにストーリーの情報そしてロリータ文化の精神を伝え、一連の感情を生み出すような一つの文化を体験させる。今後もこの研究を進めながら、ロリータ文化におけるグラフィックの表現形式を探していきたい。



図1:「バラ色ユートピア」/ The rosy utopia / 紙 / Paper / 594 × 420 cm



図2:「バラ色ユートピア」/ The rosy utopia / 紙 / Paper / 594 × 420 cm

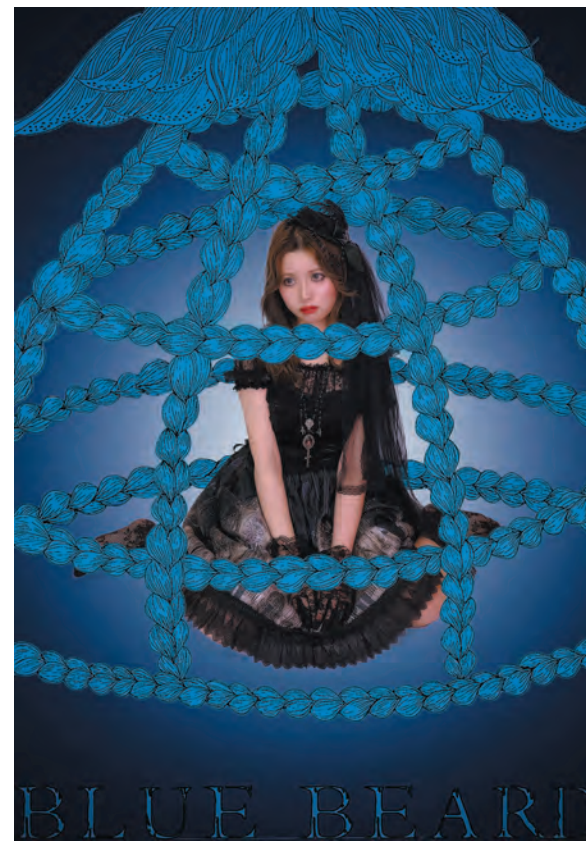


図3:「バラ色ユートピア」/ The rosy utopia / 紙 / Paper / 594 × 420 cm



図4:「バラ色ユートピア」/ The rosy utopia / 紙 / Paper / 594 × 420 cm

SHVARTS, Roni

タイムカプセルとしての本

グローバル、ローカル、パーソナルな記録媒体である物理的存在としての本

The Book as a Time Capsule

The Physical Book as an Object, Documenting Global, Local, and Personal Features



タイムカプセル (2021)

研究テーマはタイムカプセルとしての本です。

本は特定の場所と時間に作られています。したがって、ローカルおよびグローバルな側面、それを作成した人の要素、および個々の側面が含まれます。

私は本のこれらの3つの側面を研究しました。

グローバルな視点から、本は歴史を通して変化するフォーマットと考えることができます。人々が本についてどう思うか、そして今日のデジタル世界で本を作ることを意味を理解することは重要です。また、世界中の重要なイベントを見ることで多くのことを学ぶことができます。

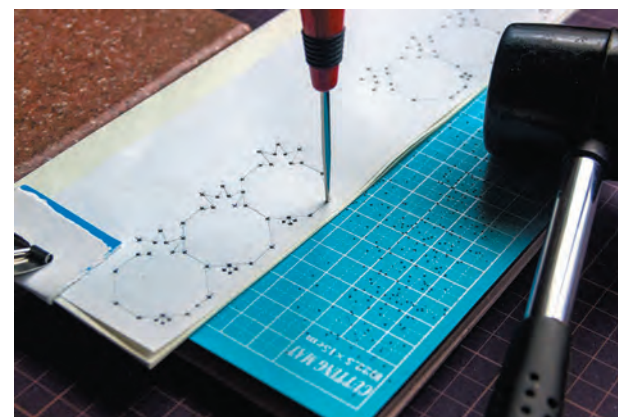
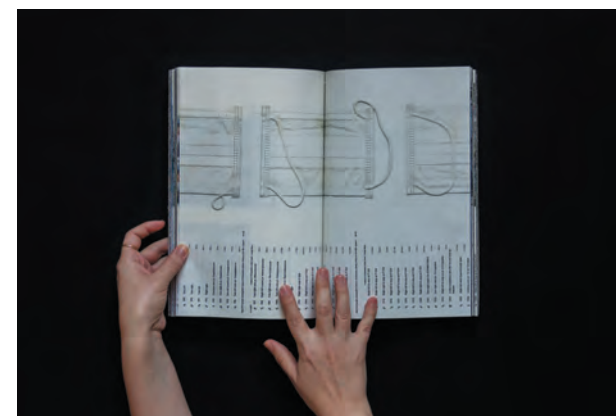
ローカルな側面は、それが作成された文化です。見られる概念や、利用可能なツールとテクニックや、使用される伝統的な方法などです。イスラエルから来て、日本で暮らす私の作品は2つのローカルフィールドの影響を受けています。つまり、私の作品は日本とイスラエルの文化の出会いの場です。

そして最後に、個人的な観点から、本はその作成者の自画像の一形態です。著者の言葉とアイデア、デザイナーの視覚的な言語と表現、そして本に対する彼らの一般的なアプローチはすべて、その中に具体化されています。

この研究の2年間で、13の形式で5つのプロジェクトを作成しました。各プロジェクトは独立して作成されましたが、それらはすべて1つの継続的設計プロセスの一部です。本を文化をつなぐオブジェクトとみなしています。通常イスラエルとユダヤ人のコンテンツを使用しますが、伝統的な和風製本などのブックデザインツールを使用します。

私の研究では、本を物と考え、デジタル形式にはない独特の読書を体験できます。すべてのプロジェクトを通して時間と空間について考えました。本の形式を使用して、印刷物のタイムカプセルを作成できます。

私が考えるもう一つのことは、本のディメンションの接続性です。目標は本を多角的にデザインすることです。つまり、2次元の紙で作ったオブジェクトの3次元性と、抽象的なコンセプトが持つ次元です。



上から下へ：間に (2019)、コモンズレッド (2020)、7 (2019)、前後 (2021)

徐 筱荃

XU, Xiaoquan

ストーリーの視覚化に関する研究

A Study on Story Visualization

はじめに

時代の発展につれて、データの種類と性質は徐々に複雑になり、多元化のメディア形態が現れてきた。これらのメディアによって伝えられる情報は、多角的な形でよりよく人々に理解できるようにしたい。つまり、データの「見せ方」については、データを人の目で知覚可能な形へと「視覚化」することが重要なのだ。「視覚化」とは、視覚的な表現を使用し、人に情報を理解しやすく伝達することである。本研究ではこのような背景から、インフォグラフィックスという情報視覚化の手段について、構造及び要素から直観的に理解しやすいメディアになるように、新しい視覚化方法を見つけていく。本研究はストーリーの発展と変化の内容を含んだ叙事メディアを研究対象としている。私はストーリーの語る構造をリニアとノンリニアという2種類に分けて、ストーリーの発展を客観的と主観的なデータ情報を通じて分析することによってそれらを視覚化する。作品のデータと視覚化図形の形態、組版、最終的な表現するメディア間の転換関係及び伝達性を探求することに基づいて、ストーリーの伝達と共感に影響を与える要件を探求することが目的である。

自作考察

リニア構造とノンリニア構造の共通点と差異点とは、リニアは叙事そのものが一直線のように、前後密接な関係にあり、時間の流れに沿って隙間ない状態である。ノンリニアとは時間の順番にとらわれず、ストーリーを混ぜて前後のストーリーにあまり時間軸の関係が明らかではないことである。つまり、ある物語の中の事件はもし観客が理解できる範囲内でアレンジされたら、この物語はリニア時間に基づいて展開すると言える。もしある物語の中の事件がランダムにジャンプして時間の連続性を無視したら、観客がどの事件が先なのか、どの事件が次なのかということは分からなくなる。それはノンリニアに基づく物語の展開である。そのため定義という角度から見ると、リニアとノンリニアの特徴と違いがはっきり見える。また、この両者の間に共通する部分があるわけである。構造的視点から言うと、リニアとノンリニアとは包括的な関係にある。もしリ

ニア構造を独立した視覚化要素として捉えたら、リニアの定義から解釈すると、それは平面的あるいは二次元の形で存在していて、かつ前後が繋がって閉ループになる。類推すると、もし多くのリニア構造のある三次元の立体的空間に置いたら、それらのリニア構造の配列順番を決めずに、全てが繋がって、それは自然にノンリニア構造の定義も満たすことになる。それで、結論を出すと、リニアとノンリニアという両者の共通する部分というのは、ノンリニア構造が実は多くのリニア構造から組み立てられ、そしてその量とディメンションが変わることによって、お互いにスイッチすることもできる。前述してきた特徴から比較すると、リニア構造とノンリニア構造というこの二つの構造は枠組みとして、平面と空間の違いは単なる形態だけでなく、見せ方も全く異なっている。もしシミュレーションというイメージから考えると、平面的リニア構造の可視範囲は180度であるのに対し、空間的ノンリニア構造の可視範囲は360度である。空間の内部の構造がどれほど複雑であってもノンリニア構造の中の客観的なデータを正面図、側面図、そして上面図という三つに分割することができるため、ストーリーの多次元化も客観的なデータの多角度化に影響を与えている。ある意味では、この三つの見せ方は本来複雑かつ抽象的な要素をそれぞれ単一化の情報カテゴリーにフィルターとして選択して、多次元時空にあるストーリーを平面化したリニア構造の形で読み取る。完全な研究としては、抽象的な現象から切り込み、一連の抽出を経てまとめて具象に発展することが必要であり、これも検討の価値がある。私の研究は、現在すでに存在しているリニア映画とノンリニア映画を観察した上で、両者の「平均」特性をそれぞれ推定し、最終的な総括段階では、逆にこの両者の特性がどのように生成されるかを考えることに基づいている。要素の設定は、ストーリーを構想する前に、最も原始的で大まかな思考モードで客観的なデータの関係を作る。例えば、人物関係は消極的か積極的か、事件の性質は当然か予想外かなどである。要素間の自由な組み合わせによって、脚本原形の行方がさらに明らかになった。

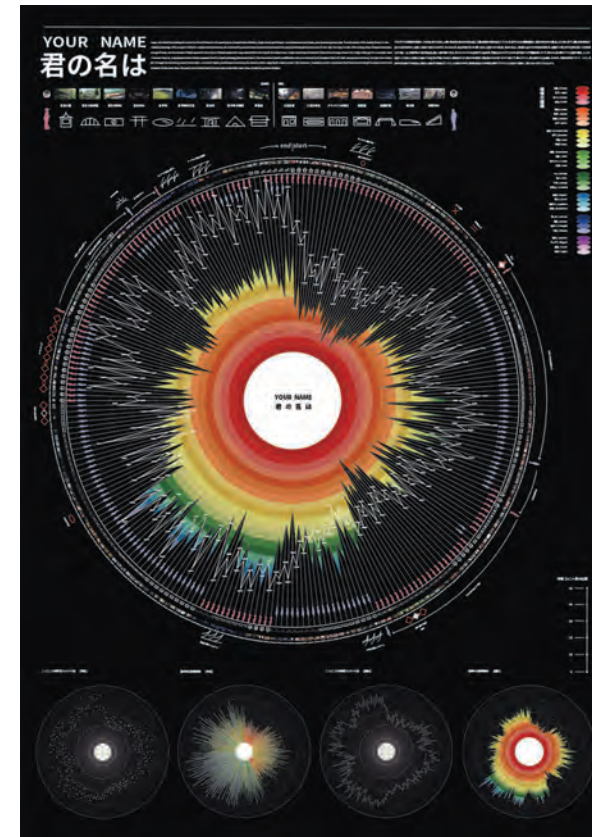


図1「君の名は」ダイアグラム

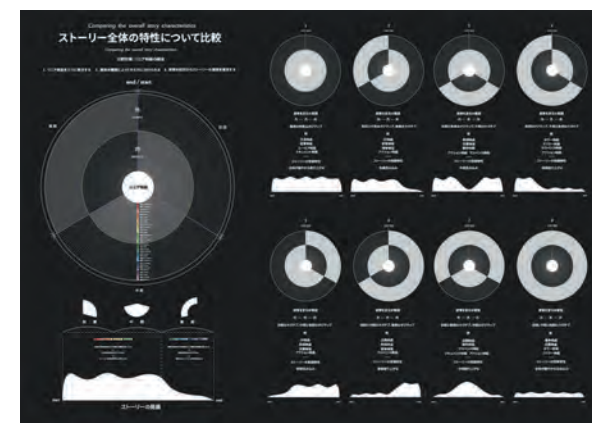


図2 主観的データとストーリーの関係



図3 異なるリニア映画の比較

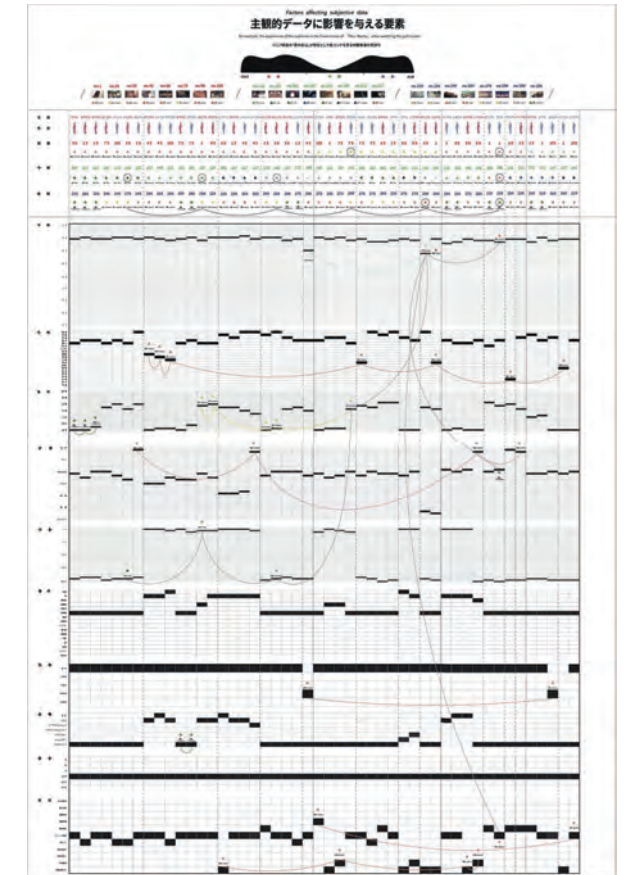


図4 主観的データに影響を与える要素

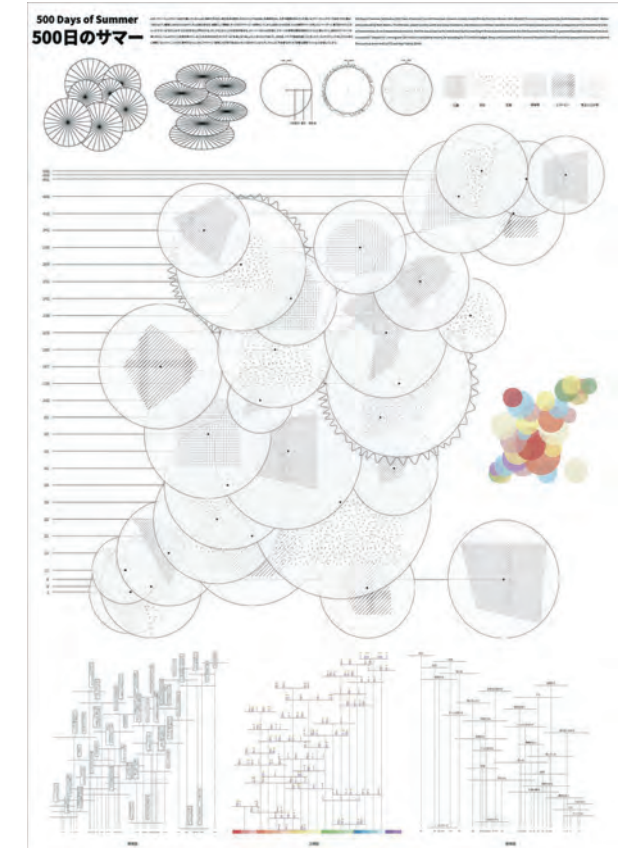


図5「500日のサマー」ダイアグラム

聶 亜会

NIE, Yahui

宋朝体に関する現代に改刻すること

自作に基づく展開

A Modern Remake of the Song Dynasty Style
Based on Self-made Developments

本研究は、宋朝体は本文書体として文字造形における現代感を持つ表現力を探索する。宋朝体に対する歴史の考察を通じて、文字造形の変遷を観察する。そして、現代社会で古典的美しさを求める風潮を結合して、高度な可読性があり、現代感を持つ宋朝体の研究と試作を展開する。今後、宋朝体は文字の造型表現における同時代性になることを展望する。

最初の宋朝体というのは、丁善之、丁輔之兄弟によって20世紀初期に開発した活字書体である。彼らが宋時代の印刷文字に基づいて、新たな活字書体を開発し、「聚珍倣宋」と呼ばれている。聚珍倣宋体にはより良い可読性と古典美を併せ持っていることによって、最も成功した活字書体の一つとなり、それも日中両国の宋朝体字系の源流となった。

一方、現代的な社会で、大衆はまた古典的な美しさを追求する風潮にある。それに伴って、伝統的な書体がどんどん使われているが、機能性が弱いので、狭い範囲だけで使われる。本研究では宋朝体が文字造型表現の同時代性に着目し、本文書体デザインにおける宋朝体の現代感を持つ造形表現を探索した。古典主義の伝統的な美しさと現代主義の幾何学的な美しさを融合させた造形を求めると同時に、本文書体として機能性と造型表現の間にバランスを取ろうとした。その上で書体設計方法の提案し、宋朝体の歴史の考察と現状の分析に基づいて、実践を通して、機能性と観賞性を併せ持つ宋朝体を生み出した。さらに、伝統的な宋朝体は現代の組版設計の中で、現代の幾何学という美意識に合わなく、現代の主流書体に比べて可読性が弱いという評価もある。技術が高度に発展した現在、宋朝体の造形表現は同時代性になるべきだ。だからこそ、宋朝体の改革が必要になると考えている。

21世紀以降、文化、技術、メディアなどの変化によって、書と印刷書体を融合させ、書体の観賞性と実用性を結びつけて、聚珍倣宋の古典的な風格を再現することを追求するとともに、現代感を持たせて、現代のレイアウトや印刷に広く適用される宋朝体の試作を目指している。

近年以降、伝統的な書体が迎えている新しい風潮に伴って、宋朝体の造型表現が大衆に注目されているが、宋朝体

は本文書体として個性が強すぎるし、可読性と汎用性が低いので、使われている範囲がまだまだ狭い。また、デジタル化された宋朝体において伝統的な活字からデジタル化されたことが多い。近年、確かに宋朝体の種類が豊かになっているが、「花胡蝶」のような機能性と観賞性を併せ持つ宋朝体は多くない。特に、ファミリーがある宋朝体である。

大衆の美意識とメディアの変化をとともに、宋朝体は伝統的な書体の魅力だけではなく、造形表現における同時代性があるべきだと考えている。さらに、本文書体として可読性と視認性を高めるため、現代の組版設計の中で活用できることを目指す。その上異なる構想に基づいた具体的な書体設計方法を提案し、雲宋朝体を創り出した。

今紙メディアから電子メディアへ転換を伴って、書体の機能性も変わっている。そして、現代で長期間、生き続けることができる良い書体は、ファミリー化という概念が必要である。今後は現代的デジタルフォントについて調査の結果によって、書体は電子メディアでという研究課題を展望を示す。それから、東アジアで書体の歴史的な資料の考察を展開し、タイポグラフィの美学と書体の実用性を結び、書体デザインの可能性を研究していく。

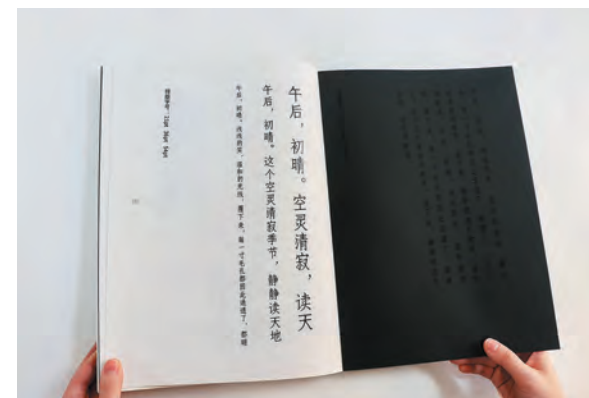
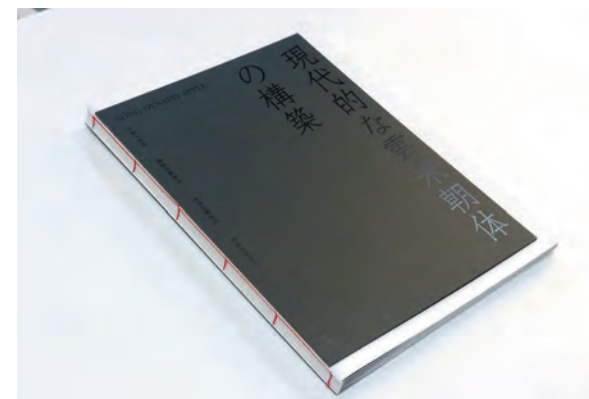
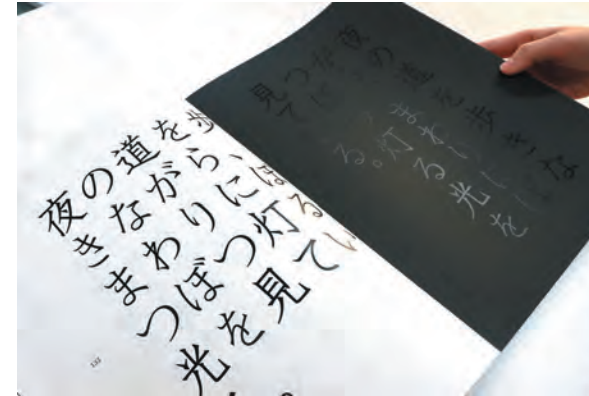


図1-3『現代的な雲宋朝体の構築』

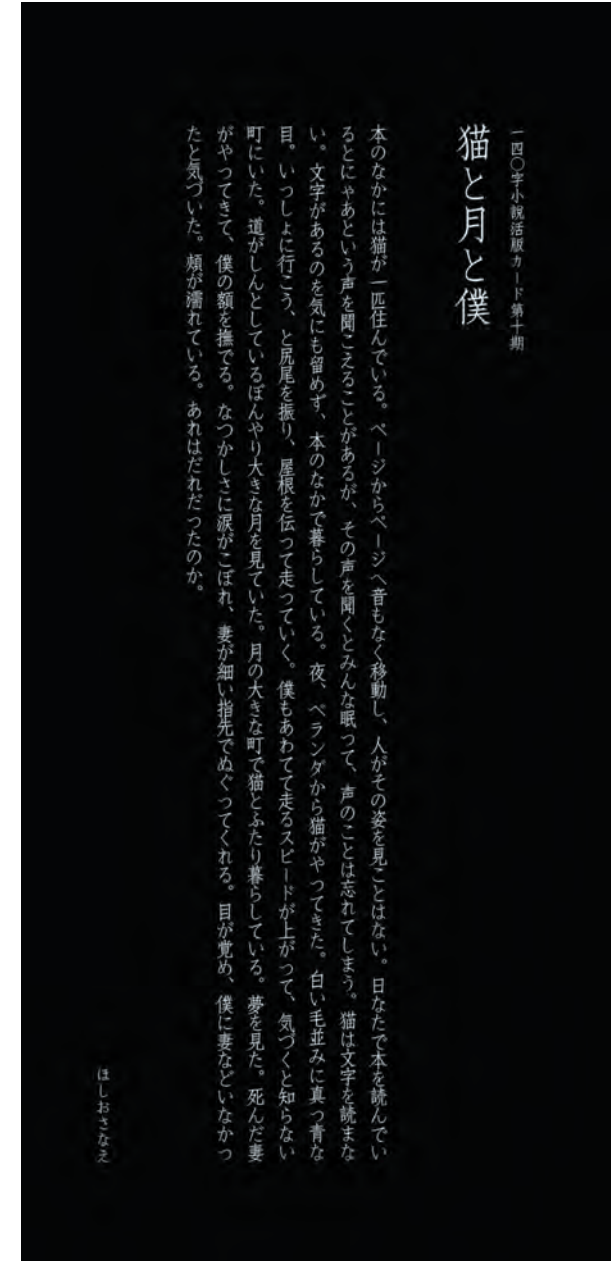


図5 雲宋朝体で縦組版の展示



図4 雲宋朝体の見本



図6 雲宋朝体で『花』の組版

石雨嫣

SHI, Yuyan

江ノ島電鉄沿線の人々の生活を表現するイラストレーション

芸術作品における鉄道のイメージの変遷の考察

Illustration of People's Life along the Enoshima Electric Railway

研究概要

日本には多種多様な鉄道文化がある。収集鉄、撮り鉄などの特定の鉄道愛好者は多く、毎年10月14日に、優れた鉄道車両に賞を贈る「鉄道の日」もある。駅弁文化、鉄道博物館、地下鉄博物館など鉄道に関する文化、芸術施設も数多く生み出されている。2017年10月から筆者は外国人留学生として日本に来て、鉄道が人を観察する主たる場所となってきた。人を観察することを通して普段、自分が触れない文化、考えに触れることができる。鉄道は不特定多数の人が乗車し、多くの人々が交錯する場所であり、また車両の移動とともに車窓から見るホーム、沿線の人と風景も絶えずに変化している。もちろん、違う路線、違う駅であれば異なる光景をもたらされる。例えば東京圏通勤電車としての東京メトロ、JR中央線は朝ラッシュの時にいつも混雑し、扉を閉めるために押し屋が乗客たちを必死に押すという外国人から見ると面白い光景もよく見かける。鉄道は私のような外国人にとっては日本を観察する切り口と言えるだろう。それゆえに、鉄道に関する研究を始めた。

一年目の段階では特定の鉄道に絞らず、日本の鉄道をテーマに取り上げた。鉄道をモチーフとして外国留学生の視点から電車、駅、路線などを含む鉄道施設から見る光景を観察、記録した上で鉄道と人間関係の繋がりを探した。2年目では江ノ島電鉄に絞って、江ノ島電鉄沿線の人々の日常生活と江ノ電が繋がる場面を表現した。

「江ノ電」の愛称で呼ばれている「江ノ島電鉄」は鎌倉から藤沢までを繋ぐ電鉄である。アニメーション作品「スラムダンク」と是枝裕和監督映画「海街diary」に影響され、外国人留学生である筆者は日本に来る前から湘南に憧れていた。

実際に江ノ電に乗って沿線を散策すると独特な湘南風景を体験できるだけでなく、様々な人の生活を観察することができる。制服を着る高校生たち、エコバッグを持つ地元の老人、子供連れで週末旅行に来る家族…私は江ノ電で交わる人々の生活を表現しようと考えた。江ノ島電鉄で湘南を巡り、沿線風景を観察、記録したうえで、沿線で旅行や生活する人々のライフスタイルの魅力を表現できる物語

性を含むイラストレーションを制作した。作品を制作したとき、様々な鉄道のイメージを取り上げた絵画、絵本とイラストレーションを参考にした。その中には、イギリスのジョゼフ・マロード・ウィリアム・ターナーの作品「雨、蒸気、速度：グレート・ウェスタン鉄道」のように蒸気機関車のスピード感、蒸気の流れる感じなどの特徴に着目する作品や、汽車のダイナミズムを強調する未来派やグラフィズム作品もある。もちろん、筆者のように側面から乗車客、沿線の人々の生活を描くことを通して鉄道を表現する作品も少なくない。その一方、現代日本では鉄道にまつわる児童絵本と児童読み物が様々なジャンルとバラエティに富んだ内容を持っていることに気付いた。なぜ鉄道のイメージを取り上げた作品が多いのか、また鉄道をモチーフとした作品の中で、何か共通点があるのか、また自分が江ノ島電鉄を表現するとき、何に着目すべきなのか、幾つかの疑問が浮かんできた。

論文では近現代美術史を踏まえ、鉄道が開発されて以来、鉄道を主題やモチーフとした絵画や絵本を分析した上で、芸術上の鉄道に対するイメージの変遷の原因について研究を行った。研究の目的は鉄道を主題とした作品の中で、「鉄道のイメージ」の本質を明らかにすることである。

まとめ

鉄道のイメージは時代の変化と当時の人々の認識によって変化し続けており、鉄道があることで移動もしやすくなり、物資も運んでくれて生活を豊かにしてくれる。芸術上における鉄道のイメージの本質は「鉄道と生活の結びつきへの感動」を表現することという結論を出した。

その結論を意識し、筆者は自体験に基づき、絵日記という形で、江ノ電に乗って沿線を散策したとき、観察して感動した点を記録した。作品制作は絵日記をもとに描いた。江ノ電で交わる人々の生活の表現を通して、鉄道と生活の結びつきへの感動を表現できる方法を探していきたい。



「江ノ電と神社」/ デジタル出力 / 1030 × 728 mm



「駅舎」/ デジタル出力 / 1030 × 728 mm



「盛夏」/ デジタル出力 / 1030 × 728 mm



「朝」/ デジタル出力 / 1030 × 728 mm

戚羽豪

Qi, Yuhao

無限の時間

Unmeasurable Quantity

学部時、廃墟へ人形の写真を撮った。写真を撮るの期間、物の時間痕跡を感じた。但し表現しているものと見るとは大違い。形の外の時間は無限であるか？ 無限の場合、写真を使用して表現するにはどうすればいいだろうか？ 私はこの質問を考えて茅ヶ崎にいった。これは偶然のように、海岸線の波が繰り返している様子を見た。海は昔から存在している、私の答えはこちらにあるかもしれない。だから、いまは写真のテクニックを捨て、茅ヶ崎の海岸線の肖像を撮った。今年はコロナウイルスの影響によって写真を一時中断してしまった、但し、この苦しみに写真家として、「写真の未来は」「人の力」「災難中美しい、恐ろしい瞬間」「人工知能」以上4点をどうして、新時代芸術作品を作りたいと思っている。

私の創作スタイルは2019- 下半期から現在までの2015-2011、2016-2019の上半期に分けられている。2011-2015は写真の技法啓蒙と研究期間であり、この期間に撮影の古典技法及びフィルム現像と暗室技法の研究を学び、思いがけない作品及び人文類作品を生み出した。2016-2019上半期は私のカラーフィルムの時期である。この期間に大量のカラー作品を撮影した。基本的に実験映像の派生である。40分以上の露出したり、現像を調整したり、暗室でカラー写真を作ったりする。2019年下半期からデジタルでの絵画撮影が始まり、2020年にはデジタルで実験的な作品を撮影する。2020は特殊な一年である。簡単に帰国できないので、今年は日本で時間がかかる写真をたくさん撮った。8月に自分の会社を設立し、会社はepson p 9550大判プリンタとPHASE ONE 1.5億画素カメラ設備を買った。これからも多くの作品がだせると思っている。

私に最も影響を与えたのは仏の写真家Eugène Aget さん(1857年-1927年)は初めて彼の写真を見たのは2014年で、彼の写真は時間を超える作品だと思っている。彼の作品を見ている時、時間が止まったように感じた。知らずに時間が半日にも経った。いい作品は新鮮で、この写真を通して当時の空気を嗅ぎ分けることができるようだ。彼の影響で、大判カメラ撮影を始めた。

次にカール・ブロスフェルト(Karl Blossfeldt, 1865-

1932)の作品を見たのも2014年で、彼の作品は重いカメラで超現実的な植物世界を創造したものである。

私は自然は無限と思う、宇宙の起源から人類の出現まですべて自然で、自然は境界ないと思う。

これからの創作もこの創作リズムを尋ねながら続けていく。不確定性と正確な表現の二つのタイプは芸術に対する探求の両面性を表したいと思っている。

これからはAIの時代で、多くのカメラマンが人工知能技術に代わり、普通の商業撮影は設備を使って、必要な図庫を作ることができるかもしれない。ネットショップの撮影はもっと便利になると思っている。

時代にまだカメラマンが必要だろうか？ Less is more, less but better。」

1983年、ジョブズ氏は「未来は昔の姿に似ていない」という講演を発表した。この30年前の講演で、ジョブズ氏はiPad、iTunes、App Store、インターネット、Googleの街の未来を予測し、描き出した。

デスクトップコンピュータがまだ重い時、ジョブズは人々に対して、コンピュータは本のように小さくなって、携帯できるようになった。

その20年後にipadが発明され、その30年後にiPhoneが人々が使われるようになった。

日本の有名デザイナー、原研哉さんは、「デザインのデザイン」の中で、「未来創造性」に対する自分の考えを述べている。

「新奇なものをつくり出すだけが創造性ではない。見慣れたものを未知なるものとして再発見できる感性も同じく創造性である。」

写真も同じだと思う。写真の形が変わるのじゃなくて、写真の限界の中に新しい世界を創ると思っている。従って、今はデジタルカメラに関することと、エプソンのジークレを研究し、写真関連のアートとしても、デザインクリエイターとしても、自分の作品の純粋さを守ることが大切だと思っている。

自分でプリントすることが自分で撮ることと同じくらい重要だと思っている。

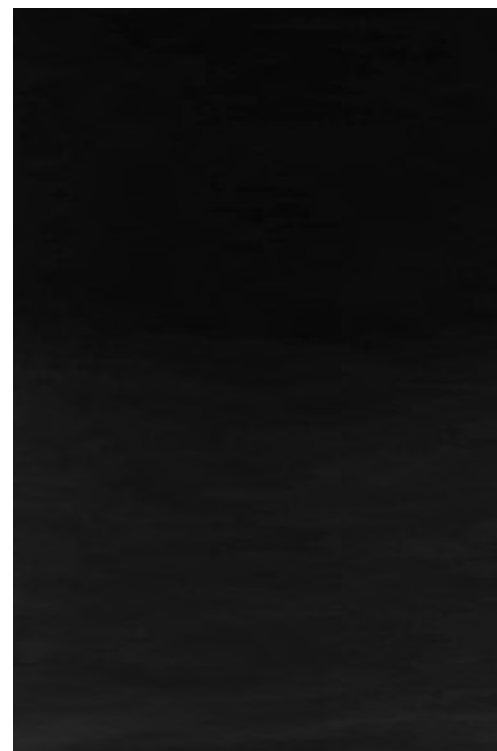
海の視線から花を。

コロナウイルスの影響で、海の写真を撮影続きできないので、その時は海向きの視線が花に変えて、写真を撮り、暗室用のリングを使って、ピント合わせないようにし、まるで花を水に溶けたようにした。

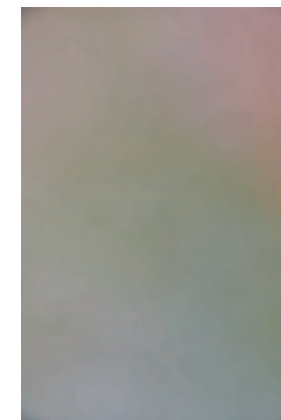
海は動き続けている。花は静かに咲いている。もし同じ視線からとると、両者は何か違いがあるだろうか。

海の方は B&W で表現し、花の方はカラーで表現した。カメラのレンズを通して何か同じ点を感じられるかもしれない。面白い試しになると思った。

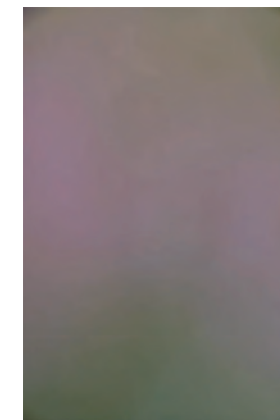
撮影する時、時の流れを感じた。海には海の時間があり、花には花の時間があり、私には私の時間があると思う。この作品を表現したいのは、万物に自分の時間と法則があることである。生きているものを一つの形で限たかないと思う。時間による、距離による、形と質の違いが出てくると思う。従って、時間と距離によって、私達は美に対する認識も違ってくる。例えば、近いところから、木を見るとその木は大きく感じられるが、遠くから見ると、その木は風景の一部である。



1. 海



2. 花



3. 花



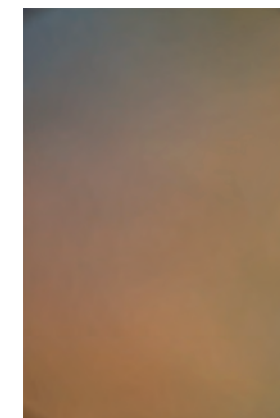
4. 花



5. 花



6. 花



7. 花

宋明昊

ZONG, Minghao

スマホによる人間の生き方を表現するイラストレーション研究

Illustration of Human's Lifestyle by Smartphone

はじめに

技術の発展に伴い、スマホは、人々のエンターテインメント、生活などの各方面に浸透しつつ、単純な通信用から用途が徐々に置き換わっている。現代は、インターネットの時代であり、人々の生活は通学や通勤、工作中、休憩時間、休日まで、日常生活のいたるところにスマホがあり、常に操作している姿が見られる。「Instagramのフォロワーは10人増えました。」「今朝の天気は最高でした。すぐにそれをシェアします…」と、若者の社会は主にInstagramなどのSNSが占めている。そして、これらのキャリアであるスマホは、私たちの世界を小さなマシンの中に存在させるようである。

現代の生活はスマホがますます切っても切れないものとなっており、買い物をしたいなら、携帯電話のクライアントを開いて、気に入るものを選んで支払い、宅配便を待っている。外出すれば、地図アプリケーションがある。外に出て美しい景色を見るとすぐに撮り、画像編集をする。スマホは私たちの生活に、大きな利便性をもたらしたと言わざるを得ない。

一方、スマホは現代生活について、かなりの問題ももたらしている。例えば、スマホを終日開いていると、充電が足りない時に不安になる。何処でも常にそのことが頭を占めている。それにより人々の感情的な距離を広げ、口数が少なくなってしまう。このように現代人にとってスマホは重要な必需品のようになり、人々の生活に巨大な影響を与えた。

そこで、「スマホ」をテーマとして、イラストレーションの表現を巡り、社会問題を視覚化し、表現研究することを目的とした。

表現の特徴

自作のイラストレーション作品の中で、最も重要な特徴のひとつは単一的な色使いである。シャープペンシルを画材としてデッサンにより、黒、白、グレーの色調を形成する。なぜなら、現代社会で人々はスマホを通じ、世の中の物事が瞬時に目に入り、ネット社会のそれぞれの便利さを楽しんでいる。しかし、物事は極点に達すると、必ず逆の方向

へ転化する。それは中国で「物極必反」という四字熟語で呼んでいる。人々の願望が満足でき、生活が徐々に豊かになってくる一方、心の中で逆に寂しさなどの消失感が生まれてしまう。そこで、この「逆」のメタファーを表現するため、多彩な対立を選び、「蒼白」を用いることを考えた。

作品の単一的な色調はスマホ機能が速いスピードで大人気になった当時に、薄い人間関係など、様々な社会現象を起こした深刻さを表す。そして、画面の要素は視覚ロジックに矛盾するシーンを再編成することにより、新しい視覚的なバランスを組み立てられると考えた。同時に、「蒼白」の色は作品の境地を表現することができ、深いメタファーと現実で見えないシーンの秘密感を伝えられると考えている。

作品について

「光」

スマホゲームやSNS通信など、寝る前にスマホをいじりはじめ、気がついたら夜中の1時、2時だったということもしばしばある。この作品はスマホに入り浸りになっている状態に注目し制作した。

「ポケモンGO」

「ポケモンGO」は、位置情報機能を利用し、現実世界の様々な場所でポケモンを捕まえて楽しむ、スマホ向けゲームアプリである。しかし、想定したよりも速いスピードで大人気になり、様々な社会現象を起こすほどのブームになった。この作品は人々がポケモンGOに浸る生き方を描いた。

「孤島」

人々はネット上にコミュニケーションすると、言葉がなく、五感や感性を使って相手を感じることができないだろう。その状況で、だんだん他人と離れ、別々の島に一人暮らしをするみたいである。若い世代を中心に「SNSを活用し、友達もいるのに、どうしようもない孤独感」を感じることを描いた。

「操り人形」

現在の生活で、どこを見回しても電子用品を使っている生き方を表現した。電子用品を充電し、使用している時、徐々に技術の奴隷になってしまうことを伝えている。



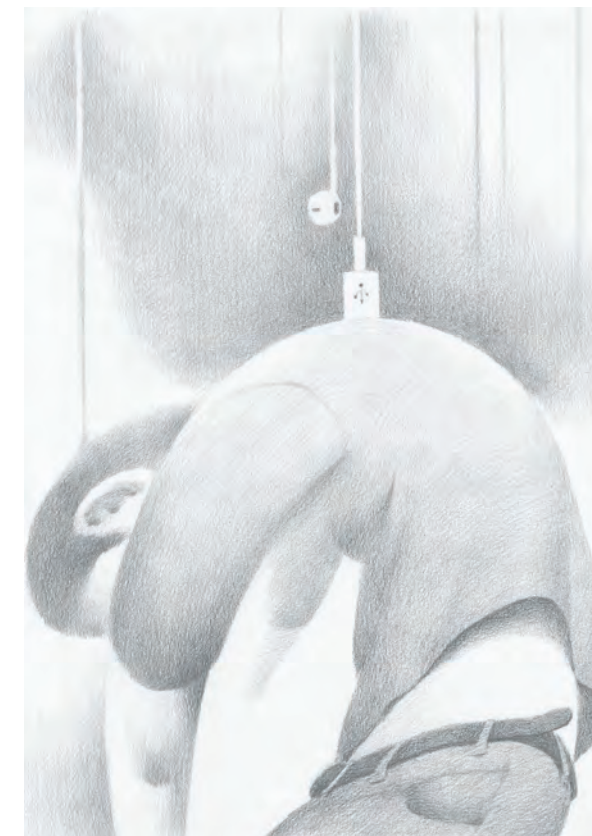
「光」/シャープペンシル / 1030 × 728 mm



「ポケモンGO」/シャープペンシル / 1030 × 728 mm



「孤島」/シャープペンシル / 1030 × 728 mm



「操り人形」/シャープペンシル / 1030 × 728 mm

孫 夢雲

SUN, Mengyun

音楽の抽象視覚表現研究

キング・クリムゾンを例とする

Research on Abstract Visual Expression of Music
Take King Crimson as an Example

研究目的

グラフィックデザインの分野や、芸術の分野も、音楽と視覚表現の関係はずっと議題になっている。人々は抽象絵画のルールを模索する時、自然に音楽の中の用語と規則を借りて自分の芸術世界を表現する。しかしグラフィックデザイナーは芸術家ではなく、社会中で視覚言語(グラフィックと文字)を通してメッセージを伝える役割がある。つまり、デザイナーは橋として、一方内容を理解でき、一方視覚言語を活用し、内容の魅力を人々に感じさせるわけだ。音楽は見えず、触れることもできない。実際に音楽聴くまでに、音楽の気質は視覚のメッセージでしか判断できない。本研究は：

- ・キングクリムゾンを例として、音楽と視覚表現はどうやって繋がっているのか、この研究を通して深く検討したい。
- ・彼らの毎曲のビジュアルを作るを通して、抽象的な視覚言語の新たな可能性を探りたい。
- ・この作品を通して、キングクリムゾンの音楽の組み立てと世界観と臨場感を一目瞭然と感じさせたい。

研究方法



図1: 研究方法見取り図

(一)バンドの特徴分析

-バンドの背景、歴史、ジャンルを調べ、そのバンドの気質を捉えた上に、全体的な視覚基調を把握する。

(二)曲の特徴分析

- タイトル・歌詞——理解する——印象を作る
- 雰囲気・気持ち——感じる——画面の雰囲気を営む
- 音の質感——聞く——音の質感を連想できるレクチャーを実験する

研究内容

キングクリムゾンの音楽は決して甘くなく、明るくない。

その逆、怪しい感じと緊張感が溢れている。それに、音楽性も多様に変遷を辿った。彼らの音楽は柔らかく、静かな部分があり、苦しく、苦悶もある。欲望があり、迷いもある。狂騒があり、不安もある。それは誰でもある感情である。実験的な音楽で人間の闇、欲望、怒り、狂気を唱えている。だから、全曲のビジュアルを収録した本を「king's laboratory」という名をつけた。

大量の資料を調べた上に、曲の影響を受けたジャンルと雰囲気によって、全部の曲が七つの組に分けられた。毎組の視覚的印象を捉え、テーマを与え、それぞれ自分なりの抽象視覚言語で画面を定着させた。

表1: 制作内容一覧表

KING CRIMSON(94枚/104曲)						
Chapter 1	Chapter 2	Chapter 3	Chapter 4	Chapter 5	Chapter 6	Chapter 7
the moaning graveyard	nature in the midnight	lust	dangers in the jungle	under the sun	abyss	battlefied
10枚組	10枚組	10枚組	10枚組	10枚組	10枚組	10枚組
1971年	1971年	1971年	1971年	1971年	1971年	1971年
プロダクション: ...	プロダクション: ...	プロダクション: ...	プロダクション: ...	プロダクション: ...	プロダクション: ...	プロダクション: ...

作品説明

Chapter4—「Dangers in the jungle」を例として、説明する。このグループの中に、2本のギターとスティックによる複雑なアルペジオの絡み特徴的だった。迫っているテンポに伴って、ある危険な、緊迫感があるジャングルの印象をもらった。独特なテクニックを使い演奏したギターの音は、絡まる蔓や、毒ありの植物を連想させた。その印象に基づいて、この組の主な視覚概念を定着された。

結論

人は触覚、聴覚、嗅覚、味覚、視覚、五つの感覚を通して、我々生きている世界を認識する。その中に、一番比例が大きいのは視覚メッセージであり、やく70パーセントである。もし文字が「知」からのメッセージを伝えるなら、グラフィック(形、色など、造形的なモノ)は「感」からのメッセージを伝える。グラフィックを通して、脳を刺激し、記憶の中に一番深いところを繋がり、ただ一瞬で物事の判断を得られる。グラフィックデザインにとって、様々な商品

や、イベントなどに視覚言語を応用し、メッセージを確実に伝達して、人々の興味を起すわけだ。こういう風に宣伝の目的を達成する。

音楽は聴覚の芸術でもあり、時間的な芸術でもある。こういう属性によって、実際に曲を聞くまでに、人々はその音楽はどうなるのか判断できない。グラフィックの特性の一つは瞬間性——目が見える範囲で、あらゆるメッセージは一瞬で受け取られる。音楽と比べると、より効率的にメッセージを人に伝える。

私は音楽にインスパイアされ、抽象的な視覚言語の可能性を模索する。抽象絵画は具体的なものではなく、印象とイメージを描くものである。観点、ストーリー性を持って

いないかもしれないが、このようなビジュアルの魅力は直接と想像の空間と思う。色の組み合わせと一番簡単な形を使いだけ、イズム、雰囲気と感情を伝える。単純な美を追求する。

この研究を通して、見えない音楽を視覚化できを確認した。抽象的な視覚言語では人々に音楽と同等な感動をさせることができる。大量の仕事を通して、抽象的な視覚言語の新たな可能性を見つけた。この作品を見て、キング・クリムゾンの音楽の仕組みを一目瞭然で理解できる。彼は音楽の独特な魅力を確実に伝えたと信じている。なお、グラフィックの確実に伝達すると人々の興味を起すという役割を証明した。



図2: Chapter 4 Dangers in the jungle —The Howler

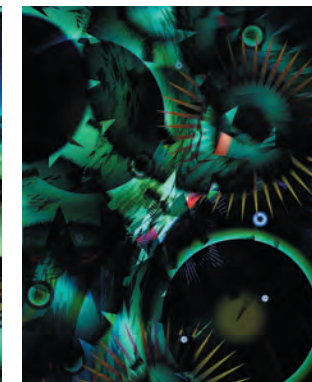


図3: Chapter 4 Dangers in the jungle —Three of a Perfect Pair



図4: Chapter 4 Dangers in the jungle —Sleepless



図5: Chapter 4 Dangers in the jungle —Dig Me

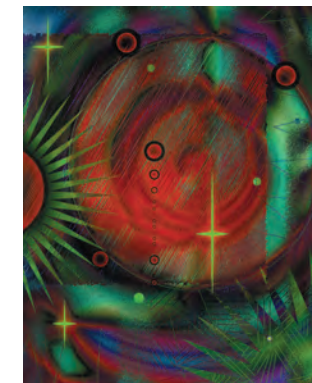


図6: Chapter 6 Abyss —The Devil's Triangle

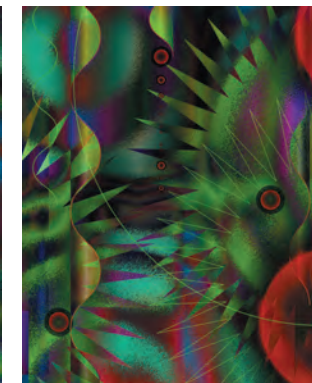


図7: Chapter 6 Abyss —Starless And Bible Black



図8: Chapter 6 Abyss —No Warning



図9: Chapter 6 Abyss —Facts of Life (Intro)



図10: Chapter 7 Battlefied —Larks Tongues in Aspic, Pt. III

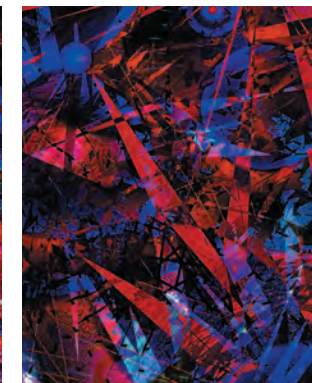


図11: Chapter 7 Battlefied —Vroom



図12: Chapter 7 Battlefied —The World's My Oyster Soup/ Kitchen Floor Wax Museum

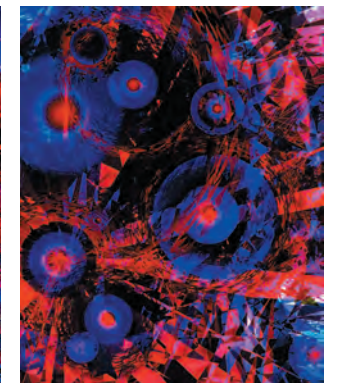


図13: Chapter 7 Battlefied —Elektri

達本 麻美

TATSUMOTO, Asami

アニメーションのデジタル作画の方法についての研究

Research on Digital Drawing Methods for Animation

アニメーションの制作は多大な時間を要する。アナログ画材を使用すると尚更である。作業時間を短縮するため、デジタルでの作画が発展してきた。しかしアナログ画材の風合いは魅力的であり、作品に活かしたいと考えることもある。デジタルへの変化は特に、着彩の面で時間短縮を可能にしている。しかし、二度と同じようには描けないアナログ手法のものに比べ、デジタル手法では作業を単純化しやすく味気ないものになりやすいからだ。そのような場合にデジタル作画を基本としながらアナログ的な有機的なテクスチャを使用できないかと思い、試作と研究を重ねた。

研究の方法はさまざまな作品の作画方法の試行によって明らかになった良い面や悪い面を分析した上で新たな方法を探る。アニメーションにおいてデジタル作画をメインに、アナログとデジタルのどちらも取り入れた手法は珍しくなく、いくつか方法がある。大きく分類すると描く物体や場面によって初めから画材を分けているものと、デジタルで作画されたものを後から加工するものの2つになる。この2つの方法をより細分化し、作品例を調査する。調査の内容はデジタル作画が中心の作品の中でアナログ作画の手法が使われる場合はどのような場面で使われているのか、そしてどのような効果があるのかを見出すことである。そのため実際の作品を例にあげて分析をしていく。そして見出した手法を修了制作の作品内で実際に活用した。

結果は試作を重ね、実際に使用することでデジタルとアナログの良い面と悪い面を改めて実感した。デジタル作画が中心となり、観るアニメーションも作るアニメーションもデジタルツールが使用されたものが多くなった。それは作業環境が狭まっているということなのではないか。アニメーションの表現は効率を重視する中で同じようなものになりがちだ。作業のツールが少なくなることで似たような表現になりかねない。そこで、デジタルツール以外のものに目を向けることにした。どこまでも進化する技術と同じように、アナログ画材とその可能性も無限に存在する。効率の面であまり使われることのなくなったアナログ画材を使用することで新しい表現に繋がるのではないか。今回の研究を発展させ、さらに効率を良くしつつ新たな表現を

生み出すことに繋げたい。

作品は学生として今まで制作してきたアニメーション作品のひとつの区切りとして制作した。テーマを朝として、はじまりという意味を込めている。また、殻を持つ二つのモチーフを登場させて殻を割る、または出ることで今いる場所から離れることを示唆した。朝、布団から出ることはほど難しいことはない。温もりのなかにずっと居たいけれど出ていかなければならない。その難しさや迷いを目覚めるときの朝と重ねた。

作品を制作するにあたって共通して意識しているのは夢のようであること。どれほど秩序がない世界でも違和感なく眺めていられるような作品を目指してきた。そのためいつもストーリーはなく、動くおもしろさを追求した。



モニモニモーニン / アニメーション / Clipstudio、透明水彩、鉛筆 / 3分 00秒

張 雯菲

ZHANG, Wenfei

四川の古い風景と美食を表現する絵巻物におけるグラフィック研究

Graphic Design for a Scroll of Sichuan Ancient Scenery and Food

研究概要

本研究は四川の伝統文化について、主に四川の古い風景建築と伝統的な美食の絵巻物の表現である。自分は四川の出身で、小さい時から四川で育った。四川の文化に対する熱愛は四川の違ったところをより多くの人に向けて見せたい。四川といえば、まず四川の「麻婆豆腐」を思い出すかもしれない。四川料理も四川に対して大きな特色である。でも、四川は美味しい食べ物だけではなく、四川の風景も素晴らしいです。四川が古代には「蜀」と呼ばれ、歴史は悠久で、蜀文明は中国の上古三大文明の一つとも言われている。四川は地形が複雑で、山と高原が多く、川も多いで、連続と続く山々に囲まれているところである。中国の古いことわざに「天下の山水は蜀にあり」とある。山が多く、川が多く、四川の山水風景もとても美しい。私にとって、特に山の形、山石の質感は私を感動させる。それに四川の古い建物は中国の川西建築の独特な風格を持っているが、時間が経つにつれて、中国経済が発展し、四川の古い建築もだんだん消えていってしまった。今も残っている古い建物を見ていると、昔の山体との間でこれらの古い建物が溶け合っている姿が頭に浮かぶ。奇異な山石、古い建物はいつもいくつかの“侠気の世の中”の感じを持っている。

これは私が想像していた映像で、「蜀地」というテーマで、これまでとは違った四川の風景空想図を作ってみた。四川は風景以外に、最も代表的なのは四川料理です。四川の全体的な気候が温和で潤いがあるため、唐辛子の辛さは汗を流して除湿する効果があるので、四川人は唐辛子を使って調味することが得意なんだ。同時に、ファジャオも付けて、唐辛子の辛さとファジャオの麻は四川料理の特色味の「麻辣」が形成していた。だから、四川の代表的な「麻辣」料理を表現してみた。四川料理の調味が豊富で、各料理は辛い特徴を強調している。そして、もう一つの「蜀味」に関する絵本を作りました。二つの絵本は表現技法にペンでスケッチした手描きを使っていた。メディアは古代巻物の形式を選んだ。視覚効果から見ると、より視覚的なインパクトがあって、一方で、古代製本の形式を使って、四川の伝統文化を表現できる。本研究を通じて、多くの人に四川の伝統文化の魅力を見てもらいたい。

作品介绍

●蜀地空想図

四川省は高山が多く、山地が主である。子供の頃から、続いて険しい山が頭の中に刻まれていた。加えて、四川獨

自の川西建築スタイルと、自分の想像で今現存している建物と古い山水風景を融合させ、四川独特な風景を表現する。古代四川の険しい山道を通して、険しい山の洞窟を通ると、典型的な川西の建物、そして小さな集落の画面が見えます。その中に古木や岩の要素が入っていて、画面全体が静かで古びていて、少し不景気な感じになっている。そしてオリジナルなスケッチの方式、点描のような描き方を利用して、古い建築や古木などの古さを表現して、四川特色の風景建築の美しさを表現する。「蜀地」という四川についての空想図を作ってみたいと考える。こちらは表現部分。メディアの部分は絵巻物の形式で表現する。なぜ巻物を使いたいのか。巻物は古代の書物の製本方法である。紙をつなぎ合わせて長い幅を作って、木材、象牙、玉などを軸にして左から右に巻く。本の形式は読者が自分の読むスピードに合わせてめくって、自由にすることができる。巻物は通常の本の形式とは違って、普通の本は一ページをめくってこのページの内容を見ることができて、新鮮な感じがします。巻物は本全体の内容をざっと見ることができるので、画面の上で見の方がインパクトがあります。そして、

収納も便利だし、だから絵巻物で表現したいことを考えている。この形式で四川風景の美しさを人々にゆっくりに味わって、人々に古い文化に対する関心を引き起こしたい。

●蜀味絵食図

四川料理の味はかなり豊富、麻、辛い、甘い、塩辛い、酸っぱい、苦いの六種類がある。でも、四川料理の最大の特徴は辛くて、調味料が多くて、油が多いことだと思うので、麻辣が一番四川料理の味が出ると思う。そして、内容は全て辛いものとソースが多い料理を選んだ。たとえば麻婆豆腐、よだれ鶏肉、焼き魚、回鍋肉と麻辣香鍋、麻辣湯と夫妻肺片がある。また、四川の焼き魚はショウガとニンニクとネギの必要な調味料以外にまた多くの唐辛子、サンショウ、クミンなどを使っている。見ただけで味が辛いことが分かる。昔の四川は食材があんまり多くないので、一つの食材はいろんな調味料で味を変えると、たくさんの種類の味が食べられる。時間が経つにつれて、今になって四川料理は調味料を使うのが上手になってきた。ですから、私はこの制作を通して四川料理の辛味と味付けの豊富な特徴を表現したい。

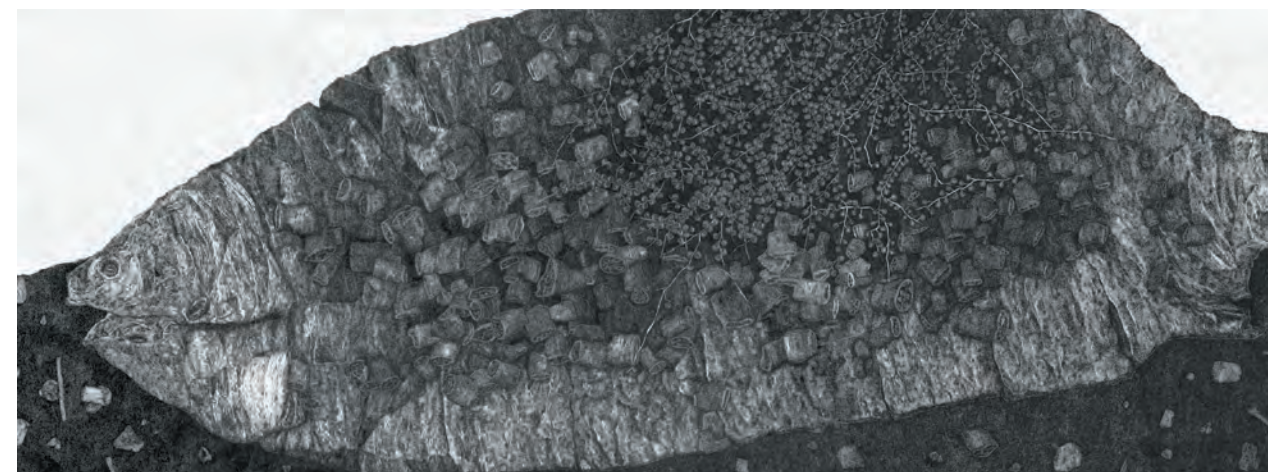


図2: 蜀味絵食図(局部) / 42 × 900 cm



図1: 蜀地空想図(局部) / 42 × 1000 cm

張麗紅

ZHANG, Lihong

アニメーションにおける奇妙な世界の創作に関する研究

イマジネーションの表現をモチーフにした物語の特徴と可能性

Study on Creation of a Strange World in Animation

The Features and Possibilities of a Story with Imagination as a Motif

はじめに

大学院一年次では、「携帯電話依存症」と人間関係をモチーフとした『フォロー』という手描きアニメーション作品を制作した。現在の社会システムでは、人間性が低下している傾向がみられる。また、人間に対する信頼が低下し、科学技術の発展のおかげで、スマホ、パソコンなどとても便利な道具が使われている反面で個人個人は孤独に生きているように見える。科学技術の進歩は人間に利便性を与えるが、その代わりに人間性を奪うのだろうか。携帯電話のようなコミュニケーションが現れてから人同士のつながりははやすくなったが、それ以前の人々が情報伝達が不便なゆえに持っていた人間関係の本質が失われたように感じる。インターネットに情報が溢れ、いつでもどこでもインターネットで友達を作ることができる今日、電話詐欺やネット詐欺などのインターネットでの問題が頻発している。このような社会現状を象徴して携帯電話依存症という皮肉を強く込めたテーマで、制作を行うこととした。また修了制作は人間関係の感情のつながりについてさらに続けて探求し、家族愛をテーマとして人と人の関係をより深く表現したいと考えた。そのため人間関係について研究を続けることを計画した。

制作の目的

二年次に制作したアニメーション作品『Three pictures』の制作意図を述べる。この作品では主人公のおばあちゃんが写真を見る瞬間に子供の頃の記憶が再現される。筆者は儒家文化の影響を受けている。「仁愛と礼儀」が文化の核心であり、家族愛は人間関係の中で重要な位置を占めている。中国の寓話『孔融譲梨』で表されている家族愛を象徴した人間関係はいつも筆者の人生に影響を与える。このような寓話は人々の感情を共鳴させ、教育感化の役割を果たすという意味があると考えた。そこで家族の関係をモチーフにしたアニメーション制作を行い、その中で芸術性と叙述手法などの面から実験的な表現を試みたいと考えた。修了制作とした切り紙アニメーションでは、このような意図で、想像の空間、作品の構成を考えた。手描きとの違い、切り紙アニメーションの制作方法、画面を表現する素材を

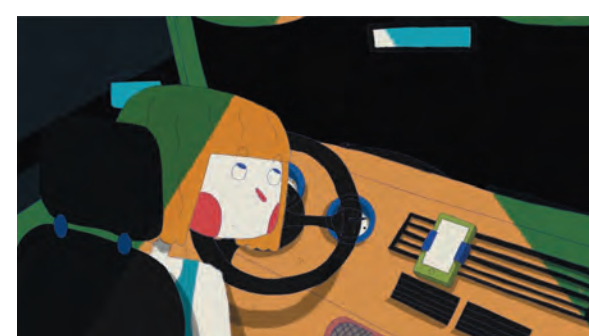
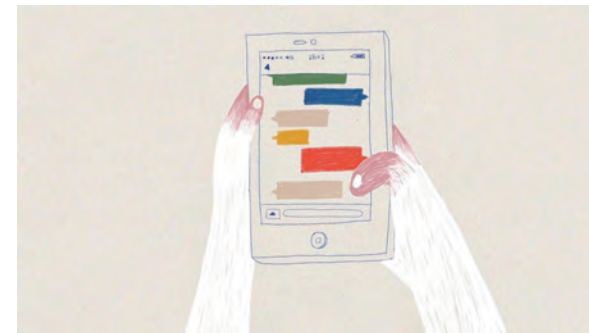
使う方法、物語の構造などさまざまな観点から制作を行った。中国の1980から1990年代までの社会情勢の表現とアニメーションの中で記憶がよみがえる場面を叙述する方法を通じて、家族愛という物語の表現の可能性を発掘することが制作の目的である。

制作について

この婉曲と含蓄の家族愛のアニメーションでは感情表現において、中国の田舎ののどかな日常や、生活のミクロ世界に対する把握を重視し、柔らかい色彩で満たした画面表現を目指した。アニメーションの中で、ある姉妹の優しい人間関係を豊かな含蓄で表現することで、子供の記憶の叙述による感情の表現から人に想像力を与え、自分の生活に対して様々な反響をもたらせる人生経験や他人の経験を記録した。おばあちゃんになった妹に子供の頃の記憶を一つ一つ拾わせ、すでに亡くなった姉の思い出を生活の細やかな点を描写することでよみがえらせたいと考えた。そして、社会現象に対する自分の理解と訴求を作品に入れたいと考えた。今回の作品において、「愛」という感覚の表現から人間関係という大きなテーマに主人公の視点から見た中国の当時の田舎のシーンを注ぎ込むことで、自分が理解した家族愛の世界を伝えられるように創作した。

まとめ

『Three pictures』のおばあちゃんの子供の頃の記憶は筆者の子供の頃の記憶に由来する。三枚の写真から日常生活の情景を題材とした主人公の思い出の映像への転換は視聴者に共感を生む効果があると考えた。子供の頃の記憶を画面にして、おばあちゃんの経験や感情、思想、生活を伝えている。そのため、おばあちゃん自身にとっての「家族愛」の世界が見える。今回の作品は家族の一員としての筆者自身の気持ちと物語を伝えている。愛情を表現した作品により、視聴者に色々な感情が生まれることを期待する。筆者が理解した人間関係という社会的な問題をテーマとして、アニメーションを通して新しい物語の叙述手法、内容の構築方法、画面の表現方法を見出していきたい。



Follow / 2019 / アニメーション / 6分10秒



Three pictures / 2020 / アニメーション / 未公開

陳昊琪

CHEN, Haoqi

日本文学に描かれた不安感のイラストレーション

Illustration of Anxiety Depicted in Japanese Literature

研究目的と動機

現代社会に生きている人々はよく不安を感じる。「不安感」という用語は、心配に思ったり、恐怖を感じたりすることや精神障害による病理的感覚などの意味が含まれている。しかし、不安感をもたらすのはネガティブなことだけではない。美術と文学の分野で、不安感をモチーフにした素晴らしい作品は数多い。筆者は学部生の頃から不安感を表現する映画、絵画、文学作品などに関心を持っている。特に日本の絵画、文学、映画には、不安感の表現が多いと気づいた。その中で筆者に大きな影響を与えたのは横尾忠則の作品である。横尾忠則の作品から、心を動かす程の美しさ、衝撃的な世界観、激しい不安感を感じることができる。不安と恐怖を感じながら、無視できず美感も見出される。これは矛盾することだからこそ、魅力がある。その魅力の秘密を探したいため、不安感についてのイラストレーション表現をテーマとした。

本研究の目的は、不安感をもたらす物事を検討し、不安感を表現する美術と文学作品を分析し、不安感を視覚化する作品の魅力の秘密を見出すことである。作品制作の動機は、不安に悩んでいる人々が筆者の作品を見ることで、共感しながら、自分の不安感と向き合い、さらに不安感を日常の一部として受け入れて、不安感の美しさを見つけてほしいと考えたことである。

研究内容

本研究では、研究テーマである「不安感」の定義を説明し、社会的な不安、哲学的な不安、感覚としての不安を表現した文学と美術の作品を挙げて検討した。河原温、横尾忠則、和田誠と天井棧敷の作品を分析し、不安感を表現するイラストレーションに必要な心象風景の表現、メタファー表現などの表現手法を学んだ。作品制作は、萩原朔太郎の詩に描かれた不安感をイラストレーションで表現する。萩原朔太郎の詩を理解するため、詩のイメージ、萩原朔太郎と美術界のつながりなどを考察する。

本研究の結論は三つの点がある。不安感のイラストレーションの独特な魅力の秘密、人々の目を引く「鍵」の一つ目は受け手に感情を伝えながら、インパクトと作家自身の

美意識が同時に見られることである。二つ目は不安感の視覚化表現はメタファーの魅力を中心に提示することである。三つ目は文学作品の記述を借りながら、不安感のような捉えがたい感情を視覚化する作品は、より理解しやすく、共感することができると考えられる。

作品制作について

筆者の作品制作では、まず、萩原朔太郎の詩から連想する曖昧なイメージをスケッチで描き、または不安感を表現できる色彩と構図を考えて、スケッチを調整しながら、予想した効果を出せるだけ完成させる。萩原朔太郎の詩から連想するイメージというのは、筆者が詩のメタファーと自分の見た映画の一場面と合わせて考えるイメージである。このようなイメージは複雑で表現しにくい、作品制作の難点である。

この難点を解決するため、連想するイメージの中でも、最も違和感を感じることを選んで表現する。つまり、自分の連想したイメージを単純化し、違和感のあるイメージを通し、視覚的なインパクトを最大化するのである。例えば、萩原朔太郎の詩『白い月』には、「虫歯」、「棗の木」、「草の種」、「日の暮方」、「真っ白い女の耳」、「月」などの描写が含まれている。詩の内容とイメージから見ると、筆者が最も違和感を感じるのは「虫歯」だと考える。さらに、この詩に描かれた不安は、「激しい虫歯の痛み」という疾患の象徴から生まれた不安である。そのため、「虫歯」をキーワードとした。

大学院一年次には、筆者は抽象的な不安感に煙、糸、星明りを象徴する手法を用い、赤と青の色彩で不穏さを暗示し、イラストレーションを描いた。これらの表現はほかの手描きの部分と異なり、デジタル作画で効果を作った。このような表現は、朔太郎の詩のイラストレーションにも用いられている。例えば、詩『焦心』には、「雲雀料理」という特別な言葉がある。萩原朔太郎の後書きによると、「雲雀料理」についての詩作は、人間の野蛮な指が可愛らしいものを押し潰す意味がある。そのため、雲雀料理のところは壊しそうな感じを入れたいと考えて、銃に撃たれた効果を試した。



図1『焦心』/ デジタル出力 / 1030 × 728 mm



図3『土地』/ デジタル出力 / 1030 × 728 mm



図2『虫歯』/ デジタル出力 / 1030 × 728 mm



図4『猫』/ デジタル出力 / 1030 × 728 mm

田伊然

TIAN, Yiran

コラージュ技法を用いたイラストレーションの中の人物表現

The Expression of Characters in Collage Illustration

コラージュとは、糊で貼り付けるという意味で、1910年代の初頭から一つの美術様式として端を発し、いくつかの美術運動を経て発達してきた。コラージュ技法の基本は「カット」と「ペースト」という二つの行為により成り立っている。通常の二次元の作品に絵具以外の素材を持ち込むことが特徴である。

近年では、コラージュ技法を用いたイラストレーション作品(以下、コラージュ・イラストレーション)が数多くなってきたと見られる。これらの作品の魅力を探究するため、筆者は人物表現を中心にコラージュ・イラストレーション作品を制作してきた。2018年、『Aliens(異邦人)』というテーマで、日本に留学する中国人学生の肖像イラストレーションを試作した。2019年、観察対象を町で会った人々に広げ制作し、最後に電車で居眠りをする人に絞った。2020年、『眠い町・東京』というタイトルで、日本社会における視線意識を根底にし、東京を範囲にした電車での居眠り行為を表現している。公共の場での居眠りといえば、よく過労などネガティブなイメージを人々に想像させるだろう。しかし、筆者の観察では、これらの人々は、それぞれの姿勢や表情が違い、様々な個性が現れている。また、公共空間での居眠りは、身の回りの世界を遮断し、眠って居る人が一旦世界中から消えることができ、身体的にも精神的にもリラックスな状態になることができる。そこから伝わってきた、これらの人々の間にある、または周囲への信頼感に特に関心を持ち、表現したいと思った。

イラストレーションは、ビジュアルコミュニケーションを重視し、様々なメディアを通じ、人々に伝えることが特性である。しかし、コミュニケーションするため、コラージュ技法がもたらす偶然性を意識的に取り込むことが重要である。故に、本研究では、コラージュ・イラストレーション作品を考察し、制作と結びつけながら、イラストレーションにおけるコラージュ技法と人物表現の関係性、そして偶然性を活用する方法を明らかにすることを目的とした。

イラストレーションにおけるコラージュ技法と人物表現の関係性は、以下のようにまとめられる。まずは人物の内面、および視覚以外の世界を表現するため、異素材を使用

する。素材がもたらす質感から、鑑賞者が見る瞬間で、触覚に関わる感情や記憶を想起できる。そして素材が本来持つメッセージを活用し、人物の身分や特徴を強調することにより、メタファー効果が出る。また、人物の顔や体の形に複数のイメージを組み合わせることにより、ダイナミックな表現で多重のアイデンティティを強調する。最後は、ハサミなどによる切る作業から得た形が、二重性を生じることである。

コラージュの過程からの偶然性が、三つの段階で生じる可能性がある。第一段階は、素材の制作、選択の段階である。素材を自ら作ることから任意の素材を取集し選択することまで、コントロールできる範囲がますます縮小し、偶然性が生じる可能性が高まっていく。第二段階は、ハサミで切ったり、手で裂いたりすることにより、形を作る段階である。ツールの精度により、偶然性が生じる度合いも違っている。第三段階は、切り取られたパーツを配置する段階である。

コラージュ技法を用いたイラストレーションの人物表現には、子供のような単純化表現によって、見る側との距離を縮めることができる。また、三次元の素材から直接に特定の感情や感覚に導くことができる。これらの方法によってコラージュ技法を用いたイラストレーションは、見る側と豊かなコミュニケーションができると考えている。

図1: 宝物 / My Treasure
図2: 父と子 / Father and Son
図3: 隣の人 / The Girl Sits Next to Me
図4: 体の大きなお友達 / My Big Friend

ミクストメディア / デジタル出力
Mixed media / Digital output
1030 × 728 mm



図1



図2



図3



図4

卞敏

BIAN, Min

人間の絆における写真表現

Study on Photographic Expressions in Human Relationships

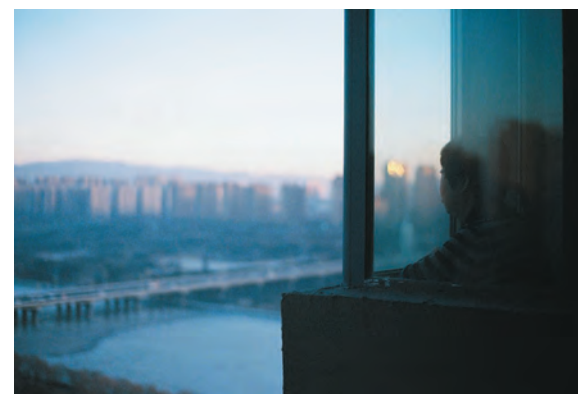
筆者が絆と最初のきっかけは子供時代にさかのぼる。絆という言葉を知っていたのは、子供ころ「星の王子さま」本を読んだからである。特に記憶に残っているのは、王子様は、キツネから絆を学び、互いに唯一の存在になる。

近年家族の体は老化や病気などに心配がある。深く絆がある家族からこそ、別れの怖さが筆者にとってもっと強くなって、何よりも家族や身の回りの人と日常の時間を過ごすことが大切だと感じていた。命に限りがあるからこそ、誰の為に時間を用いるが大切になる。お互いのつながり、流れゆく時間の中で二度と見ることの出来ない、大切な時間を写真で記憶できる。

家族写真を始めたきっかけは、無口なおじいさんが突然家族の写真を撮りたいと言ったことによる。聞いた瞬間、おじいさんが言っていない理由に気づいた。人間の老化は、しわから白く染まった髪の毛へ進め、目に見えない、手つかずの時間が残した美しい弧のようなものである。でも、これらの美しい弧のことで、筆者は失いを恐れる不安が強く感じられる。カメラは人にプレッシャーをもたらすものである。

一枚の写真の中と画面の裏には、被写体との出会いとわかれがある。それは筆者にとっても人生の重要な出会いとわかれだと考える。感情に伝えることが苦手な筆者にとって撮影し撮影されるという行為、コミュニケーションの手段である。写真で家族に愛を恥ずかしながら表現できる。おじいさんの体に心配もある。自分が老けていると感じた時、自分の無力さと無念さが想像以上の悲しみとなって押し寄せてくると感じた。

写真は鏡のようなものだと思うから、撮った身の回りの人の写真に自分も映った。家族や身近な人を撮った、家族との絆が深いと筆者は感じている。昔からの思い出すこれらのイメージはぼんやりしてしまひ、時間は誰にも止められないが、大切な日常が写真のなかに封印されたい。家族や身の回り人たち撮影しながら共に過ごす時間や交わされる会話や、そこで生じる感情などの、二人で共有される経験のほうが、そのときは大事だ考えている。



「いまここ、いまだこ」 / 2017-2020

李彤

LI, Tong

思春期の少女をモチーフとしたイラストレーションの研究

Research on Illustrations with the Theme of Adolescent Girls

思春期とは、12歳から17歳まで生殖能力を持つようになり、性的に成熟し、心身ともに子供から大人に変化する時期のことである。医学的には「第二次性徴の発現の始まりから成長の終わりまで」と定義されている。少女といえば、人々は若い女の子以外にもそれぞれの印象やイメージがある。しかし、少女というカテゴリーはどのような概念があり、歴史の変化とともにどのようなイメージ変化があるか。また、21世紀の現在、少女にはどのようなイメージが込められたのか。本研究では、現代における思春期の少女のことを研究した。

私の成長経験が本研究に取り組みうと考えたきっかけである。中学生の頃から自分自身についてよく考えていた。つまり、自分について考え、自己分析を深めてきたと言える。また、インターネットを通し、何人かのペンフレンドと知り合いになった。言葉で言いづらいことを手紙で交流することで、心の距離を縮められた。イラストレーションで思春期の少女の自己理解を示し、受け手が少女の心理状態を理解した上で、自分自身のことまでより深く考えられることを期待している。

論文では、第一章で少女に関する歴史を踏まえて、歴史の変化とともに少女のイメージ変化を考察する。第二章で現代における思春期の少女をモチーフとしたイラストレーション表現を中心に、作家たちの作品の研究を行う。第三章で筆者の自作研究について説明し、検討する。その結果、男性作家による男性目線の思春期の少女は外見を中心に、生き生きとした表現方法が重点である。一方、女性作家による女性目線の思春期の少女は自分自身の経験や思いや感覚などを基にした、少女の内面世界の表現が重点だということを知った。このことは自作に対して、いくつかの影響があると思う。まず、女性として自分の成長経験と結びつけて少女を表現することは自然である。また、現実感と幻想感をバランスよく表現することを意識して、受け手の興味と共感が呼び起こせられると考える。

作品では、女性目線で思春期の少女を二つのシリーズに分けた。一つは私自身の成長経験を基にした、「手紙」のシリーズである。もう一つは、「鏡」をモチーフにしたシリー

ズである。

手紙のシリーズは手紙をモチーフとして、私自身の思い出と感情を含めて制作した。私にとって、手紙は思春期の間の特別な存在であった。携帯電話が流行っている時代に、手紙は見たこともない人と日常生活や秘密を共有し、励まし合う経験であった。時間と空間を超えた心のコミュニケーションは、当時の私の精神的な支えの一部となった。

そして、鏡は顔や姿を映してみる道具であり、戒めとなる手本や虚栄心などいろいろな意味も象徴する。鏡を媒体として、思春期の少女と自分が話している場面を現した。例えば、化粧鏡の中の自分がぼやけて曖昧になって、自分を知らない感じがすることを表現した。敏感な思春期に自分の顔や体を見つめて、成長の変化が速すぎることによって引き起こした混乱と不安感を表現した。

最後に、思春期の少女は敏感で繊細であり、一方、明るくて活気に満ちている特徴もあると考える。思春期の活力や温かい思い出や辛いことなど、イラストレーションで表現することにより、思春期の少女の独特な魅力が視覚化され、受け手に想像力を与えると考えている。

図1 手紙
クリアジェツソ、色鉛筆、アクリル、塩 / 1030 × 728 mm

図2 泡
クリアジェツソ、色鉛筆、アクリル、デジタル / 1030 × 728 mm

図3 鏡
クリアジェツソ、色鉛筆、アクリル / 1030 × 728 mm

図4 鏡-2
クリアジェツソ、色鉛筆、アクリル / 1030 × 728 mm



図1

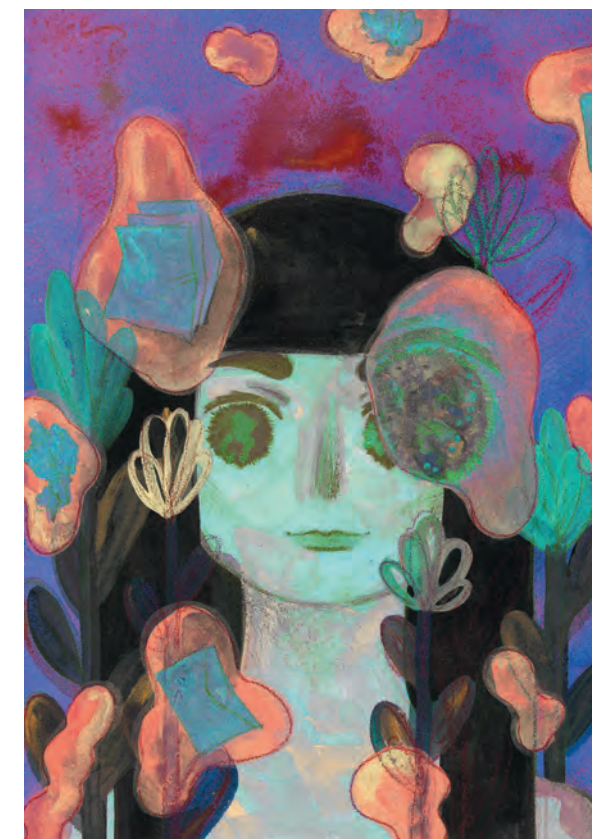


図2

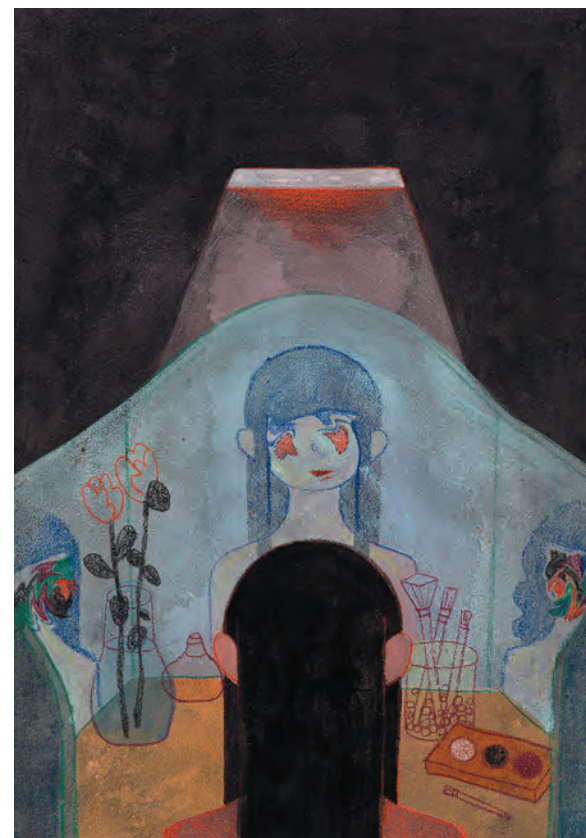


図3



図4

李林旭

LI, Linxu

スナップ写真における「手足のボディランゲージ」の研究

Study of "Body Language" in Snapshots

日常生活の中で、言語は人と人との間の思想を交流し、感情を伝える重要な手段であるが、唯一の手段ではない。人が一人である時や交際している時、手足の姿は絶えず変化している。これらの無意識の小さな動きは外に向かって無音の情報を伝えている。これらの情報は心の奥底からやってくる。無意識なので非常にリアルで、声のある言葉では表現できない情報を表現できるが、気づかれにくい場合が多い。

人類の言葉は正しくかつ素早く情報を伝えることができるが、その内容はいくらかでも修飾できる。しかし手足などの肢体の動きは常にその人の気持ちや心の内を表しており、原始的だとも言える。これも我々がいろんな時代の芸術家の作品を共感できる原因で、時間と空間を超えた言葉である。

特に日本に来て、外国人として言葉が通じない都会で暮らすようになってから、私の視覚はまるで大きくなったようで、周りの人々の手足のボディランゲージに気がかけるようになった。気づきにくいものほど、より私の目の中で宝のように映るため、言葉を使わなくても考え方を表せる作品を創りたいと思うようになった。まさしくこのような特別な意義を持っているため、観察してから記録するやり方はこの上ない価値を持つと思っている。

スナップ写真とボディランゲージは、一見無関係、しかし「一回性」と「リアリティ」の二つの特徴は同じである。

ボディランゲージは内容として、スナップ写真は表現方法として、演技や絵画など他の表現と区別されて微妙な統一を強化された。

スナップ写真とボディランゲージは、まさにこのような「一回性」と「リアリティ」を持っており、写真を観るともうそのときには戻れないことも強く感じる。画面からそのときその場所の空気まで感じることができて、体験をし直すこともできると思う。

先史古人が洞窟の壁に残した手形のように、時間と距離を越えて、最もリアルな感動を生むことができる。

街路の赤信号で待っている通行人、公園の中で写真を撮る人、喫茶店で休憩する人、これらそれぞれの姿の人々は

私にとって町で最も特別な景色である。我々はこれらのボディランゲージを具体的な文字にすることはできない。なぜなら文字化することで人々は考えすぎてしまい、目で捉えた瞬間に脳から記憶が生じる体験を失ってしまうからである。左手で右手を握りしめている人は不安そうで、道辻で両手を後ろに組んで爪を弄っている人は考え込んでいるようで、両足を電車の席の下に置いている人は邪魔されたくないようである。これらの日頃ほとんど気付けない光景は矢のように私に飛び込み、私に最もリアルな記を残してくれる。

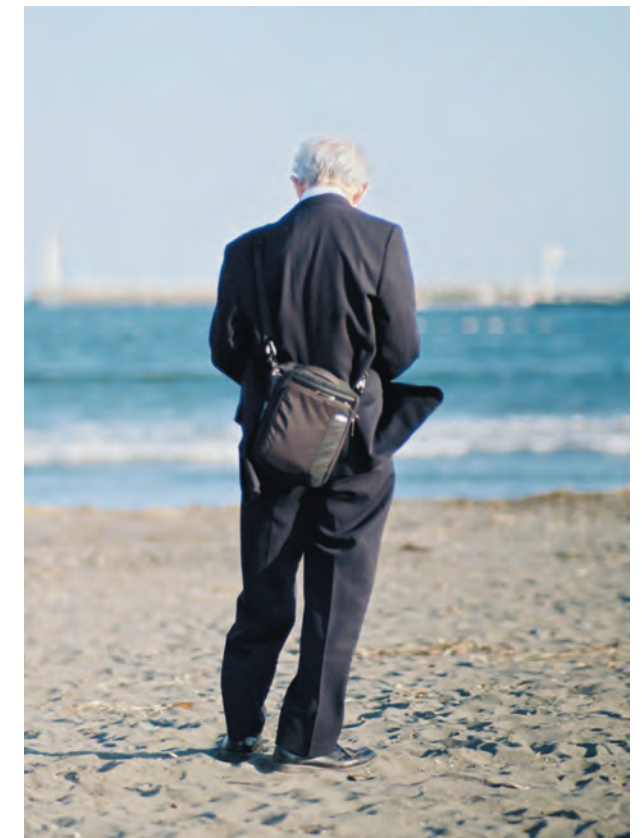
これらの写真を通じて、私はまるで別の次元に飛びこんだようで、そこには言葉と声がなく、嘘も演出もない。残されるのは一瞬で消える光と記憶である。写真の中の人は誰なのかは知らないが、脳の中の記憶は呼び起こされたようで、とある人間や出来事を思い出し、曖昧な感じがすれば悲しくなることもある。抽象的に見えるが、リアリティを素直に表している。

人物の表情を映し出さず、焦点が定められなくても問題にならない。このような曖昧な感じと粒子感特有の雰囲気を生み出し、懐旧な感じがして時間の味わいが出てくる。

表情のない写真は一層叙事空間を展開させ、ぼやけている写真ははっきりとした写真よりも見る価値が高いこともある。読者は視線を顔の特徴に集中させなくても、手、後ろ姿は逆により多くの情報を映し出せる。サラリーマン、ホームレス、私たちの周りのすべての人も含まれる。

これもダイアン・アーバスが口にした「写真が語るものよりも、あなたが知るものは少ない」の一言を裏付けている。

写真が映し出す世の中について、観る者が解釈する時は常にその人の生活と文化経験に基づいている。



「WHISPER / とある一瞬」 / 2017-2020

劉 桓孜

LIU, Huanzi

アニメーションにおける隠喩手法による視覚イメージとストーリー表現の可能性の研究

A Study of the Possibilities of Metaphorical Techniques for the Representation of Visual Information and Story Composition in Animation

研究背景と目的

私は社会問題を批判するスタイルの作品や、風刺アニメーションに興味を持っている。風刺アニメーションとは映像表現による現実批判であり、社会の現状に対して不満を表現することを目指している。現代社会に対する「批判的」声が少なくなっている。そして、放送や表現の審査制度が非常に厳しいことから、社会について批判する風刺アニメーションの創造環境は不自由であると言わざるを得ない。

私の研究テーマはアニメーションにおける隠喩手法による視覚イメージとストーリー表現の可能性の研究である。隠喩手法は、抽象的な内容を視覚イメージ化し、人の内面を具現化して、含まれている意味を暗示することができ、画面自体が見せるもの以外の新しい意味を生じさせることができる。それをアニメーションでは、動きと時間軸の中で表現ができ、その構成がとても重要になってくると私は感じている。映像は言語記号を含めた他の諸記号と同様に、多様な意味作用に対して開かれているという特性がある。

本研究の目的は映像の中での視覚記号としての意味を明らかにし、そしてどのようにして映像による、視覚的な表象が持ち得るさまざまな意味作用のなかで、見る者を特定の意味に導いていくのかを解明する。

作品制作について

大学院一年次で「コイン アドベンチャー」を制作した。少女が大きなかばんを持って、バスを待っている。しかしバスが来た時、どうしてもコインを探せず、バスに間に合わなかった。コインを探している間に、かばんの中の異世界に墜落した。異世界での大冒険が始まる。この異世界は主人公の潜在意識であり、この中にたくさん社会の問題点を提示している隠喩がある。誇張表現を使って、皮肉や、過激なことや不快なことを、ユーモアとして受け入れるようにすることを目指す。前半部の主人公は弱い、繊細なイメージで設定した。モノトーンな画面で、単調な常識世界を表現した。後半部は色々な戦いとチャレンジによって、主人公のイメージが強くなっていった。画面も刺激の強い色で、非常識な世界を表現した。

二年生次では「パパへ」を制作した。子供の頃、シンガポールで働いていた父への手紙をモチーフにした短編アニメーションである。主人公が子供の姿を借りて、成人世界に踏みこむ。子供世界の無邪気さと成人世界の物欲を対比して、ギャップ感を表現している。普通の単線的に出来事を表現するアニメーションではなく、モンタージュ手法を使って、カットとカットを並列し見比べようとしている。さらにこの手紙を音声を使って、ストーリーを構成している。

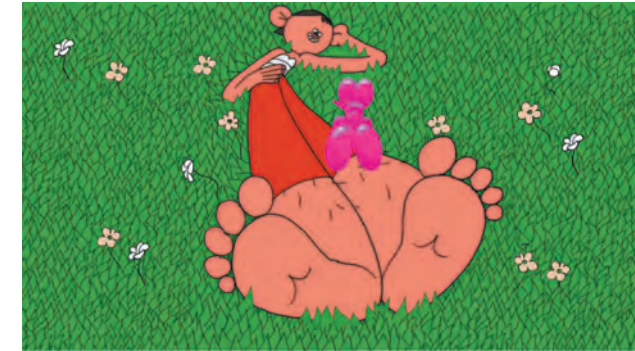
画面と音声と同時に二つの無関係、あるいは対立しているメッセージを伝達し、画面メッセージと音声メッセージが対照になり、作品の観点が揺れる。「音声メッセージ」によって伝達された簡単な楽しみと「画面メッセージ」によって伝達された贅沢な価値観の組み合わせで、ギャップ感を表現し、消費社会を隠喩しようとした。

物質面の発展と精神面の発展がバランスを欠く現代社会において、どのような価値観が正しいのかは、「パパへ」では正解を出していない。現状に満足しているか、積極的に生活に応じて行くかは見る人自身が判断することだ。アニメーションは「生活の鏡」として現実世界を反映しており、「鏡」は人類世界を観察して欲しいという願望を暗示している。

結論

アニメーション映画の主人公は、現実存在する人物を示しているわけではなく、多くの場合、読者の感情移入の対象として表現されている。主人公だけではなく、その周囲に配置される登場人物も、状況でさえも、すべて「隠喩」として認識されるべきものであり、また実際そう認識されている。映画の視覚イメージは、視聴者の「自己移入」「感情移入」の対象となるという点で、隠喩として機能する。

隠喩の最終目的は人の心を引きつけ、共感させることである。隠喩手法によって、創作者は自分の作品を鏡として、社会の中の不条理なことを映すことを追求している。そのことこそが私の研究及び表現の価値であると考えている。



コインアドベンチャー / coin adventure / アニメーション / 5分30秒



パパへ / to father / アニメーション / 未公開

劉 舒悦

LIU, Shuyue

写真における自然色の芸術的表現力について

Artistic Expressiveness of Natural Colors in Photography

研究概要

「撮影が誕生して以来、人々はカラー写真を求めている。」
写真を撮っていると、「日常」を捉えることはごく普通のことで、私は平凡で日常的な視点で生活を観察し、記録することに慣れている。被写体は基本的に生活の中の様々な細部と些細なことが多いだろう。車、壁、道端の自動販売機、信号機といったもの、さらには動物、生き物など、すべてが撮影の対象になる。日常生活の中で散りばめられたこれらの光景は、一見筋道がないように見えるかもしれないが、確かに日常のありさまを最も反映できる構成要素であろう。そして、写真を見返してみると、無意識のうちに写真の色、すなわち日常に見慣れる色に注目し、カメラを用い、日常生活そのものをできる限り色で再現し、表現しようとしていることに気づいた。

「人間が生まれて目が覚めると、見るものはすべてカラーである。写真の性質に従って、客観的な世界を記録するためには、カラー写真の方が自然な選択であるべきであり、ラリー・ラリパロスは次のように述べている。「カラーは、うまく使用されると、感情を生み出すことができる。感情はうまく扱われると、芸術になることができるのだ」と。カラー写真は、客観的な現実をリアルに再現できる特質と独特な芸術的表現がある。

かつてカラー写真は、写真家にとって常に造形的な手段として捉えられており、ほとんどの場合には色そのものを表現するため、一部分として作品に入り込んだ。それは世界を客観的に表現しようとするものとはいえない。カラーの世界にいる我々は、カラー写真と手元のカメラとの関係について、どのようにみているか。また、カラーライフの理解をどのように表現するか。そこで、本研究は、主に写真における色の言語と日常生活や芸術的表現との関係を分析しようとするものであり、「自然色」「日常」といった要素を活用し、自分が撮影した作品を通じて、日常生活にある「色」が含む芸術的表現とそれが作品でどのように表されているかを考察することを目的としている。

本研究は自然色、写真、表現力三つのキーワードによって進められた。

本研究にいう「自然色」は、色の定義にとらわれず、物質の客観的な構成要素や特性というよりも、視覚的現象と理解できる。自然をベースにしたもので、対象物そのものの色、光の変化の色、反射や水、煙などによって生じる色、その他の「新しい色」なども含まれる。

「写真」とは、シャッターを押した瞬間、とらえたものが変えられないことは写真だ。

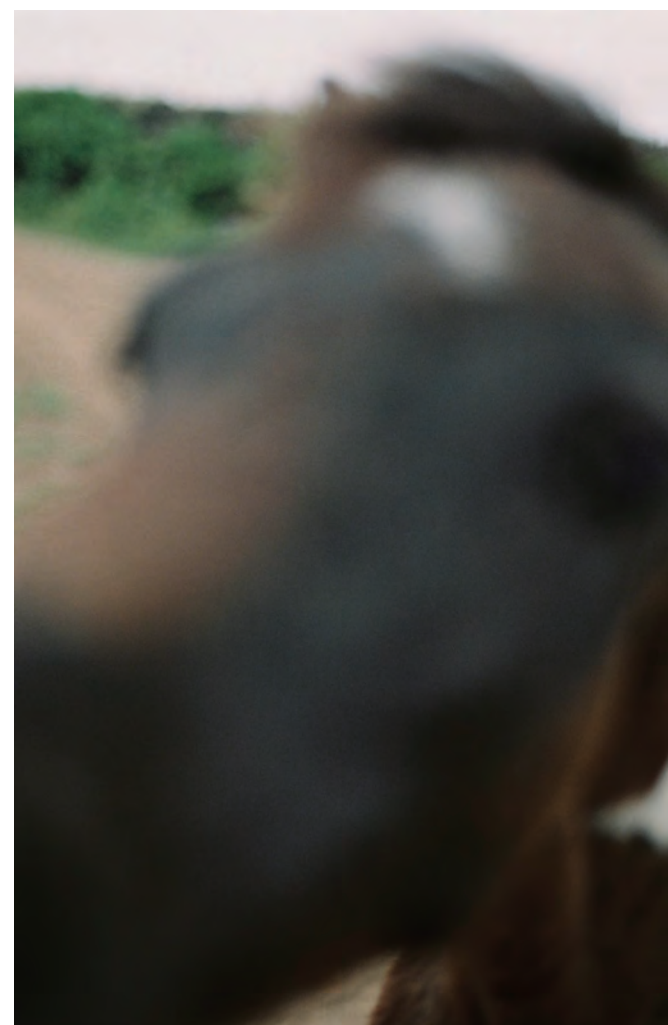
「表現力」とは、何かを伝えたいときに、その気持ちによる起こる行為のことである。また、その結果を相手が「美しい」と感じたとき、それを「芸術」と呼ぶ。本研究では、芸術における「写真」を研究対象とし、その芸術表現形式について分析することで、現代アートにおける「写真」の独特の表現力を検討する。現代アートの分野における写真の独特の美しさを説明する。

まとめ

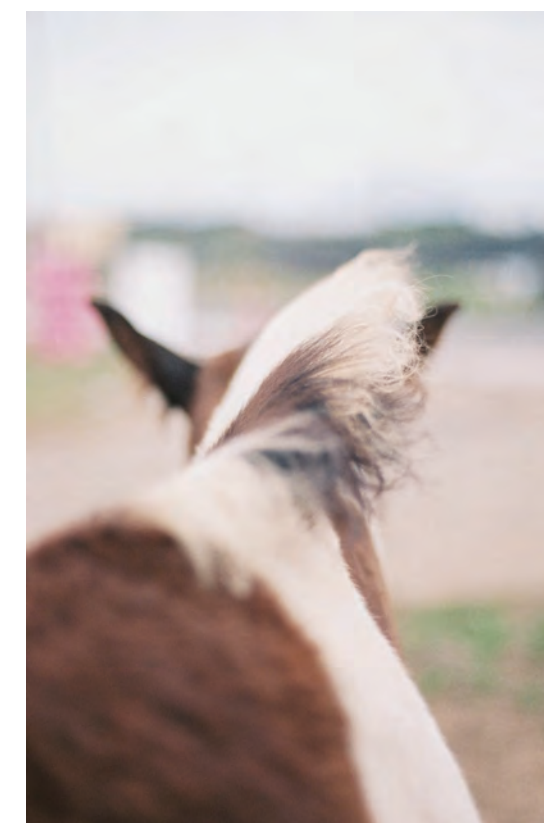
今回の作品集は、光による色が形成された私の世界をそのまま表現したものだ。光と色はそれぞれお互いに補い合いながら、釣り合ってリアルの世界が構成される。写真によって、リアルの世界にある真実と豊かさを伝えたい。もちろん個人的な考えや気持ちもあるかもしれないが、これらのものがあるからこそ写真が成り立つ。

町の写真や見知らぬ人の写真などを作品集に載せないとありますが、私が書かれた日記に登場するかもしれない。カメラマンにとって、特殊な意味がある写真は公開されていない。これらの写真は個人のもので、他人に知られたくないものだ。

最後、結論に入る。以上のように、私にとっては、写真が人生に欠かせない一部分と思っている。人々は文字、音楽、絵画などを使って、自分の生活を記録している。そのなか、物の魅力を瞬時的に感じさせる写真は、最も不可欠な表し方だと私は考えている。とくに、カラー写真は人の視覚にインパクトを与えられる。したがって、写真のあるこの特有の表し方を活かして、今自分が見ているこの世界、この世界に見える色をそのまま記録して、変わらないようにみえる毎日に対して自分なりの解釈をつけたいと思っている。



「色」



松本 春奈

MATSUMOTO, Haruna

現代日本と化粧品における関係性の研究

Study of the Relationship Between Modern Japan and Cosmetics

1. 化粧の研究の要約

私たち日本の女性は、化粧をして生きている。化粧という行為を何一つ不思議に思うことなく、当たり前のように行っている。ある女性の1日のルーティーンを書くことのように。朝起きたら顔を洗い、化粧水で保湿をし、ファンデーションを塗り、眉を描き、アイシャドウを塗り、アイライン、マスカラをし、チークやノーズシャドウ、ハイライトを入れ、口紅をつける。ヘアメイクでは、寝癖が強いところは水で濡らしてからドライヤーで乾かし、ヘアアイロンを滑らせ、ヘアオイルやワックスをして仕上げる。夕方になると化粧が崩れてくるため、トイレの鏡や化粧室で化粧直しを行う。夜に帰宅するとクレンジングオイルで化粧を落とし、洗顔をし、化粧水やパックをして保湿をする。1日の活動が終わるまで、女性は顔を気にして過ごす。人によって差はあるだろうが、この工程をほぼ毎日行うのである。イギリスのデイリーメールの記事には、女性が生涯で化粧にかけける時間と金額の調査が行われ、生涯にかかる時間は722日、約2年にあたる時間がかけられ、生涯にかかる化粧品の金額は、232万円になるという。生活の一部として毎日行われるこの化粧という行為は、何を与えているのか、化粧品は何のために存在するのか。本研究の目的は、日本の現代人と化粧品の関係を考察するものである。

日本の女性が化粧をするきっかけとして、自己を表現し確立するために化粧をする場合もあるが、一般常識だからといって化粧を強要する社会でもある。するしないは個人の自由であり、化粧は強要されてするものではない。仕事で人前に立つ仕事では、多少なりとも身を整えるくらいは必要だろうが、化粧が仕事で左右されるものではあってはならない。そういった社会が勝手に作り上げた“普通”の情報が溢れる現代に、情報に流されず自己の考えや表現をすることは難しい。それはこれから女性だけでなく、男性にも当てはまることになるだろう。見られることによって自分を美しく見せることは重要である。化粧は自信を与え気持ちを明るくさせる素晴らしい道具だ。性差に左右されることなく使われるべきだ。大正時代から、化粧の形や姿、価値観が変われど、人を美しくみせ、自信を与えるという

ことに変わりはない。化粧はこれからも自己を表現するのに重要な役割を果たし、人々は美しくあり続ける。

2. 作品解説

メイクアップキャンディー『Lippy』。リップとキャンディーを楽しめる新しい商品だ。Lippyは老若男女みんなでリップを楽しむことができるキャンディーである。リップを気軽に体験し、化粧、リップをつける楽しさを感じてもらうことがコンセプトで制作した。化粧といえば女性のイメージしかないが、より気軽に、性別や年齢関係なく、化粧を楽しめないかと考えた。こどもであれば、高い化粧品を買わずとも楽しめないか。化粧に興味のある男性であれば、買うのが億劫な化粧を楽しめないか。女子高生であれば、化粧することが禁止であることが多い学校で楽しめないか。誰かの“化粧したい”を何かが妨げているのであれば、それは解決すべきことではないか。そこで、誰でもいつでも簡単に気軽に、舐めているだけでリップをつけられるキャンディーを開発した。キャンディーにした理由としては、簡単に口に含めること、リップをつけるときにキャンディーであれば自然につけられること、あと色素が表面につけやすく、カラーバリエーションも作りやすいこと等である。キャンディーの表面に食用色素がついており、舐めて唇につけるだけで簡単に色づく。かき氷のシロップなどと同じで、色素は食用なので体に害はなく、石鹸や水で色が落ちる。色の持ちはよくて半日で、意外と落ちづらいので、奇抜な色をつける場合は注意が必要である。パッケージに関しては、普通のキャンディーとは違った、パウチを採用した。どんな色になるかが一瞬でわかることや、ロゴであるLippyの文字を大きく配置し、商品としての認知も高めたいため、今回パウチを用いた。広告の表現に関して一目でリップが色づくキャンディーの商品だと分かることを第一にして制作した。その要素としてなくてはならないものは、人の唇とキャンディー、この二つの要素で構成し、人物を大きく入れ唇の色を強調し、すました顔のモデルがキャンディーを舐める様子が斬新であると考えたからである。キャンディーなので小さいこどもから大人まで、みんな楽しむことができ、たくさんの人たちが気軽に化粧体験をし、生活がより楽しく豊かになると考えている。



Lippy / パウチ / 20 × 14 × 3 cm